1997年6月1日発行(毎月1回1日発行)第16巻第6号昭和57年12月6日第3種郵便物認可

マイコン わかる!動かせる!家族全員で楽しめる! コンピュータの新しい活用法を満載!!

BASIC Magazine

JUNE 1997 6

定価 510Yen

パソコン周辺機器としておすすめ!
買うまえに知らなきゃイケナイこと満載!
デジカメのしくみと選びかた

- パソコンと組み合わせて使いこなす方法
- 自分に合ったデジカメを選ぶには?
- 新機種&売れ筋のデジカメはこれだ!
- めざせ名カメラマン!撮影テクニック紹介
- シール倶楽部ソフトでオリジナル・シールを作ろう!

クリエイター&プログラマーへの登竜門
プログラム言語講座&投稿プログラム
- セガサターンBASIC発売日決定!
- Mac用日本語BASIC
- Klik&Play
- C言語
- Visual BASIC
- F-BASIC for Windows 95
- C++Builder日本語版発売!
- 各機種BASIC

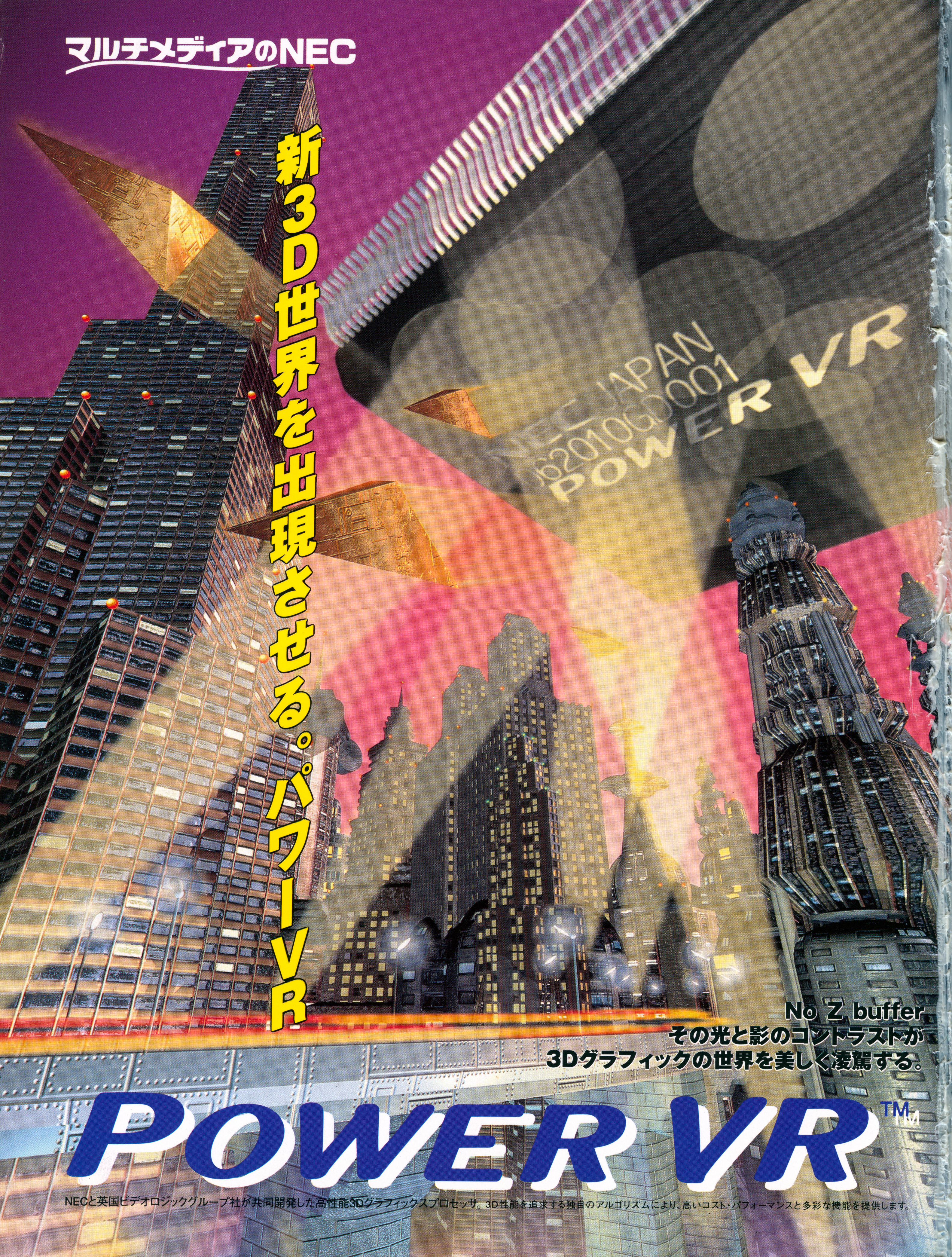
『サイキックフォース2』が見えてきた!
『ヴァンパイアセイヴァー』発売直前情報
『マジカルドロップIII』大攻略

パソコンゲーム
セガのWin95用新作画面公開
ファルコムWin95 NEWS『ロードモナークPro』
ザ・コンビニのマスターピースが放つ期待の新作『トラフィックコンフュージョンII』

攻略記事
ザ・コンビニ アナザーワールド
ルナティックドーン ～前途への道標

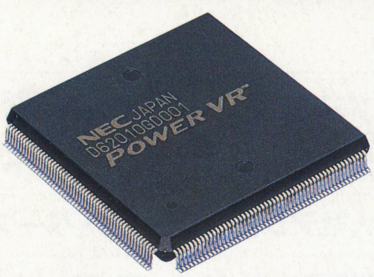
おもしろ最新グッズ大作戦
32kデータ通信対応のPHSでどこでもインターネット!
自分でできるパソコン・パワーアップ!
「CPU,キャッシュメモリ,増設メモリ」最新情報

とじ込み付録
SUPER SOFT Hot Information
5月発売の全275本の新作ソフトと売れ筋情報が満載!
パソコン全機種,ゲーム機全機種 アーケード・ゲーム,ゲーム・ミュージック&ビデオ


マルチメディアのNEC
新3D世界を出現させる。パワーVR
NEC JAPAN
D62010GD001
POWER VR
No Z buffer
その光と影のコントラストが
3Dグラフィックの世界を美しく凌駕する。
POWER VR™
NECと英国ビデオロジックグループ社が共同開発した高性能3Dグラフィックスプロセッサ。3D性能を追求する独自のアルゴリズムにより、高いコスト・パフォーマンスと多彩な機能を提供します。

NEC

No Z bufferの新高性能チップ。PowerVR™



PowerVR™は、Zバッファを必要としない隠面消去、平面モデリングを使用した影の自動生成など、従来の3Dチップにはなかった優れた特性を持ち、3Dグラフィックの高速処理を実現しています。

●＜高性能1／Zバッファ不要の隠面消去機能＞隠面消去をPowerVR™チップ内で処理、Zバッファを必要としません。このためメモリに必要だったコストも削減。さらに、上書きによる無駄な処理の回避を実現し、高速処理も可能にしています。●＜高性能2／平面モデリング採用と影の自動生成＞従来のポリゴンと違い、PowerVR™が採用している平面モデリングは、扱うデータ量が少なくて済むという特長があります。さらに、あらゆる物体の影を他の物体上に投影することが可能です。●＜高性能3／3Dグラフィックをリアル表現＞PowerVR™には、他にもさまざまな優れた機能を搭載しています。●アンチ・エイリアシング（物体の縁に生じるギザギザの線を滑らかにする）●パースペクティブ・コレクション（遠近感をより現実的に表現）●スムース・シェーディング（グーロー・シェーディング、フォン・シェーディング）●半透明、透明テクスチャ・ポリゴン（炎・水しぶき・レンズ・フレア等表現）●霧や暗がり●自動衝突判定●平行光源、点光源、環境光、等

※PowerVR™の半導体製品及び技術に関するお問い合わせ先 半導体ソリューション技術本部 TEL044（548）8862 受付時間 月～金 9:30～12:00 13:00～17:00（祝日は除く）
http://www.ic.nec.co.jp/powervr ●「PowerVR」及びPowerVRのロゴは英国VideoLogic Limitedの商標です。

Direct3D™・SGL対応*、選べる充実のPowerVR™搭載アクセラレータボード。

●NECホームエレクトロニクス
PC 3DEngine™

●PowerVR™を搭載したWindows®95用
高速3Dグラフィックアクセラレータボード
●3Dグラフィックをハードウェアで高速処理
●付属するソフトで選べる3種類のラインアップ

※PC 3DEngine™の最新情報を提供中。
●FAXサービス TEL東京03（3769）9821
大阪06（304）9821 BOX番号8100
●ホームページ http://www.nehe.nec.co.jp/
技術的なご質問は
●ホームサーバ・インフォメーションセンターへ。TEL03（5232）6222
受付時間 月～金（祝日及び当社指定休日は除く）9:00～12:00 13:00～17:00

●「PC 3DEngine」及びPC 3DEngineのロゴは、NECホームエレクトロニクスの商標です。 SGL対応*:専用API「Super Graphics Library」対応

●アイ・オー・データ機器
PowerVR™搭載超高速3Dアクセラレーションボード
「GA-PVR3D4/PCI」
※製品紹介窓口 TEL 本社（金沢） 0762(60)1024 東京03(5256)1024
大阪 06(368)1010
受付時間 月～金 9:30～12:00 13:00～17:00
（祝日は除く）
※http://www.iodata.co.jp/products/graphics/gapvr3d/gapvr3d.htm

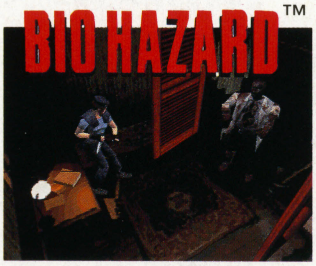
●メルコ
PowerVR™搭載3D専用
グラフィック・アクセラレータ
「TGP-VR4」
※製品紹介窓口 メルコインフォメーションセンター
TEL 名古屋 052(619)1827
受付時間 月～金 9:30～12:00 13:00～17:00
（祝日は除く）
※http://www.melcoinc.co.jp/product/multi/tgp-vr4.html

楽しさ満載のPowerVR™対応ソフト続々登場。

ULTIM@TE™「ULTIM@TE RACE™」

カリスト 希望小売価格5,800円（税別）
アーケード級のグラフィックとスピード感を実現した3Dレースゲーム
©1996,1997 KALISTO entertainment Trademark KALISTO and ULTIM@TE RACE KALISTO is a registered trademark. ULTIM@TE RACE is a registered trademark.

「バイオハザード™」



カプコン 希望小売価格9,800円（税別）
パソコン版だけのオリジナル要素を満載した戦慄のサバイバルホラー
©CAPCOM 1996,1997 Licensed to NEC Home Electronics,Ltd.

A5「A列車で行こう5」

アートディンク 希望小売価格12,800円（税別）
自分で創った都市を3Dで仮想体験する開発・経営シミュレーション
Copyright©1996 by Artdink.

ReVolte™「リボルト™」

バーチャリティー
謎の侵略者から星系を奪還せよ！オリジナル3Dポリゴンシューティング
希望小売価格7,800円（税別）
©VIRTUALITY 1996 ©NEC Home Electronics,Ltd. 1996

「エニグマ」（旧名 覇王の魔城）

光栄
シナリオに直木賞作家志茂田景樹氏を起用した3Dアクションアドベンチャー
近日発売予定
価格未定
©KOEI CO.,LTD. ※画面は開発中のものです。

「虚空漂流ニルゲンツ」

マイクロキャビン
PC-FXで好評を博した3DエアバトルRPGをパソコンに移植
近日発売予定
価格未定
©1996,1997 MICRO CABIN CORP.©NEC Home Electronics,Ltd.

●Windows®95の正式名称はMicrosoft®Windows®95 Operating Systemです。●Microsoft、Windows、Direct3Dは、米国Microsoft Corporationの米国及びその他の国における登録商標及び商標です。
●その他の会社名及び商品名は各社の商標または登録商標です。●ご使用の際は必ず「取扱説明書」を良くお読みの上、正しくご使用ください。

POWER VR

マイコン BASIC Magazine

6 JUN. 1997 CONTENTS

27 **特集 デジカメのしくみと選びかた**
パソコン周辺機器としておすすめ！買うまえに知らなきゃイケナイこと満載！

●パソコンと組み合わせて使いこなそう **デジカメは新しい画像入力機器だ！**
●自分に合ったデジカメを選ぶには？ **デジカメ選びココがポイント！**
●ショップ売れ筋のデジカメはこれだ！ **人気デジカメ・データ・ベース**
●めざせ名カメラマン！ **デジカメ撮影ワンポイント・テクニック！**

クリエイター&プログラマーへの登竜門
プログラム言語講座&投稿プログラム

82 セガサターンでBASICプログラムが組める！
BASIC for SEGASATURN プログラミング道場
～パターン・ジェネレータをセット～

85 **ハロー！C言語ワールド**
～関数でC言語らしく②～

88 Easy & Hi-Quality Non-Programming
Klik & Play ゲーム作成術
レーザーは，長くて強～いのだ！

91 Macintosh用日本語BASIC
Future BASIC II プログラミング・セミナー
～ファイル入出力と書類の扱い～

94 **F-BASIC for Windows95 プログラム教習所**
Windowsプログラミングの基礎の基礎

96 **Visual Basic 研究所**
ついに卒業制作！ インターネット対戦ゲーム前編

100 新技術やワンランク上のWindowsプログラミングをマスターする！
Windows プログラミング完全マスター
C++Builder日本語版発売！

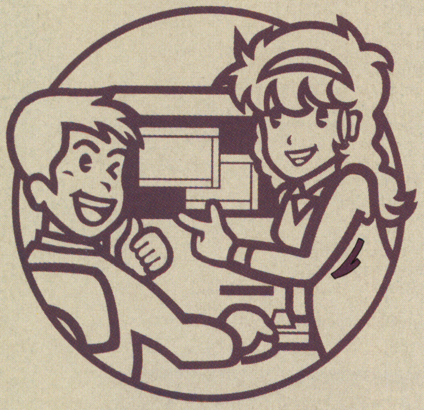
104 **先生と生徒のためのBASICプログラミング講座**
摩擦抵抗を利用したカーリング・ゲームを作ってみよう！

特選投稿プログラム

108	Windows(VisualBasic2.0)	ゼロヨンCAT	井ノ下英樹
113	Windows(VisualBasic4.0)	スカッシュスカッシュ	袖川正幸
115	FM TOWNS	REVOLT	TMO
117	MSX	ゆらゆらゆうぽん	桐岡昭広
118		海辺の一時	はりまお
121	PC-8801mkII SR	Arrange	井上秀夫
123	PC-9801	居合い抜き	紋ノ介
126		視力ランド	高橋勇二
129		たまをよけろ	紺野繁昭
132		川野ゲーム2	阪入 陽
136	実用	MAGファイル展開ツール「ツナよし君」	マイクロはげちゃびん
140	X68000	嗚呼ゴキブリ,再び	野田敏之
143	FX-890P	ダイヤ取りゲーム	うさうさ
144	PC-E500	時計の番人	ADM

ザ・ゲーム・ミュージック・プログラム

146	PC-9801＋FM音源	グラディウスIII	渡邊竜一
148	MS-DOS/X68000/Win3.1/Win95＋SPICE		
		ソリッド・スネイク	高津勝久
151		海腹川背・旬	栗田英樹



©マイコンBASICマガジン6月号
第16巻 第6号 1997年5月25日印刷
1997年6月1日発行
定価510円（本体486円）
電波新聞社 1997Printed in Japan
編集発行人：平山哲雄
東京都品川区東五反田1-11-15 郵便番号141
電話 東京（03）3445-6111（大代表）
振替 （東京）00150-3-51961
印刷：奥村印刷（株） 製本：（株）堅省堂

<本誌掲載の記事，プログラムの無断使用を禁止します>

6 巻頭カラー おもしろグッズ大作戦
32kデータ通信対応のPHSでどこでもインターネット!

8 BMパソコン・セレクション
スタイリッシュ・パソコンで楽しむデジタル生活 東芝Infinia

10 **BM読者のホームページ・ギャラリー**

特集連動
12 **ベーマガ　イチオシ!デジカメ紹介**
Picona／QV-300／Cyber-shot DSC-F1
デジカメおもしろ活用!
デジカメとシール倶楽部でオリジナル・シールを作ろう!
話題のデジカメ大集合!

特別企画
40 自分の部屋でアーケード・ゲームが楽しめる
ビデオゲーム基板と友だちになる方法

43 ネットワーク時代到来
家庭でインターネットするなら電話回線も考えよう ～接続ケーブルと料金の話

45 **自分でできるパソコン・パワーアップ!**
「CPU,キャッシュメモリ,増設メモリ」最新情報

60 **パソコンBuyer's Guide** ～新品から中古まで情報満載

66 **マンガで学ぼう!パソコン・レクチャーX**
絶対の危機!恐怖の電脳ウイルス（前編）

70 **Information Catch Up!**
●音楽CDなみの高品質再生を可能にするソフトウエア・シンセサイザ!
● PRESARIOシリーズにMMX対応Pentium搭載モデルが登場!
●日本ゲートウェイからデザインを一新したタワー型パソコンが発売!
●ビデオ映像をMPEGファイルに変換できるビデオ・キャプチャ・カード
●パソコンでアートしよう!　NECマルチメディア大賞'97

74 NEW PRODUCTS　読者プレゼント付
超低価格ビデオ・キャプチャ・カード『GV-VCP／PCI』

75 **パソコン MUSICスタジオ** 好きなところで演奏 OK!コンピュータ・ミュージック環境を持ち出そう

78 **めざせ!ホームページ開設**
教えて やまかん先生　講義その2　「リンク」で複数の文書をつなげよう

298 **BBS電話帳スペシャル** 今月のテーマ:アウトドア／ペット

154 **明日のスター・プログラマー／影さんのマジック・ボックス**

155～ **COMPUTER ENTERTAINMENT SIDE**

広告さくいん

ハード・アクセサリ

NEC ホームエレクトロニクス	表2～前付カラー3
NEC	表4
カシオ	前付カラー19
富士電気化学	前付21
サンクレスト	後付302

メディア

帝人	前付カラー5
ソニー	前付カラー18

ソフト

富士通ミドルウェア	前付カラー20
セガ・エンタープライゼス	中付カラー156／記事中カラー228～229
T・G・L	中付カラー157
マスターピース	中付カラー158～159
SPS	中付カラー160
ディー・クルーズ	中付カラー161
日本ファルコム	表3

レコード関連

ファルコムレーベル（キングレコード）	記事中カラー243
NTT出版	記事中カラー245
ビクターエンタテインメント	記事中カラー247
ポニーキャニオン	記事中カラー250

学校関連

東京ゲームデザイナー学院	前付26
アイマックスアカデミー	中付カラー167
日本ゲームデザイナー学院	中付カラー168
代々木アニメーション学院	中付カラー169
バンタン電脳情報学院	中付カラー170

パソコン・ショップ

関東・甲信越

ウェーブ・アイ	前付22～23
クレバリー	前付24～25
ロケット	記事中53
遊基パソコン館	記事中65
アトム	後付303
メディアバレー	後付304～305
コンピュータバンク	後付306～307
インパクト	後付308
PCアウトレット	後付309
エリント	後付310
アクティブ	後付311
パシフィックネット	後付312
ポイント	後付313
アイ・ツー東京1号店	後付314
ソフトショップブラム	後付315
サンマックス	後付316
OTTO	後付317
日本マイコン流通センター	記事中49、51／後付318～322

関西

ユニオンコンピューターネットワーク	後付316
イオシス	後付317

中古基板販売

トライ	記事中285
キョーワインターナショナル	記事中286

テイジン

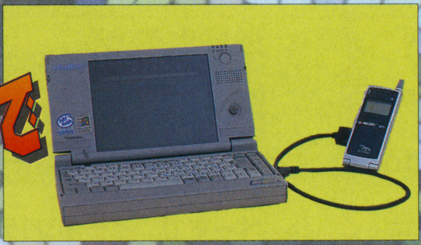
PD-650U

MO-640

OW　MO-640

TEIJIN 帝人株式会社
記録メディア販売部
〒100東京都千代田区内幸町2-1-1飯野ビル
(http://www.one.ne.jp/teijin/)

32Kデータ通信対応のPHSでどこでもインターネット！



パルディオ312S／32Kパルディオ・データカード
問い合わせ先
NTT中央パーソナル通信網株式会社
総合案内 0120-898956
(受付時間：平日 9時〜19時，土曜日 9時〜17時)

「電話回線の契約数が，史上初の連続減少！」，そんなショッキングなニュースがベーマガ編集部に入ってきました。おかしいな，インターネット・ブームなのに…？　その理由は…そう，“PHS”“携帯電話”のせいなのです。今回は，32kデータ通信がはじまったPHSに注目しましょう！

好きなところでインターネット！

ここ数年で爆発的な普及を見せる，携帯電話とPHS。3月末で合わせて2,600万台を超えたということから，5人に1人は携帯型の電話を持っていることになります。ポケットベルもいいけれど，直接話せる電話のほうが便利ですよね。

その中でも，PHSは価格が安いことが魅力。携帯電話にくらべて，基本料金や通話代も安く，みんなのまわりでもPHSを使っている人が多いのではないでしょうか？　初期費用が廃止されて，「タダ！」「1円！」などと配っているPHSもあるほどです。

でも，ちょっと待ってください。そんなのは旧タイプのPHS。ベーマガ読者が今買うなら，パソコンで活用できる“32kデータ通信対応タイプ”のPHSがおすすめです。4月1日からはじまったこのデータ通信サービス『PIAFS（ピアフ）』を使えば，ノート・パソコンと組み合わせて“高速に”“安く”“どこでも”パソコン通信やインターネットにアクセスできるのです！

こんなに小さくなったPHS。胸ポケットに入れても気にならない薄さだ

待ち合わせのときなんかに，PHSがあると便利。もう公衆電話を探す必要はないぞ

この超小型ノート・パソコン『Libretto（リブレット）』と組み合わせて使えば…

どこでもインターネットや電子メールが見られるのだ。操作中は，PHSはポケットに入れておこう

Products

パルディオ312S
価格37,900円

携帯型の電話として使えるのはもちろん，32kデータ通信やキャラメールに対応した，高性能新型PHS。容積68cc／重さ80gという，タバコより小さい超コンパクト・サイズが魅力です。連続待受550時間／連続通話6時間と，基本性能もバツグン。PLAYシャトルと呼ばれるダイアル・ボタンを使えば，電話帳検索などほとんどの操作が片手でOKです！

電話機能も，今や必須のバイブレーション・コールや留守録機能のほかにも，セレクト・コールや通話録音，ホーム・アンテナ対応などなど，ほとんどすべての機能が満載。カラーは，グレー・ブルー・ブラック・プリズムホワイトの4色から選べます。

32Kパルディオ・データカード
価格19,800円

PHSとパソコンをつなぐ，PCカードがコレ。パソコンのPCカード・スロットに挿入し，付属のケーブルで32kデータ通信対応のパルディオに接続して使います。

Windows95が動作し，PCMCIA2.0/JEIDA 4.1準拠のカード・スロットがあるDOS／V，PC-98シリーズなどのパソコンに対応。

“PHS”と“たまごっち”が合体した！

たまぴっち

6月上旬発売
価格 45,000円

問い合わせ先
株式会社バンダイ・デジタル・エンタテインメント
サポートセンター
☎03-3864-5588

ライトシルバー　スーパーホワイト　テクノパープル

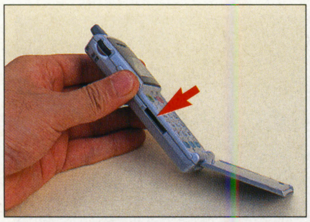
何とPHSと大人気のたまごっちが，一つになったのがコレ。よく考えたら，どちらも持ち歩くものだから，合体してもおかしくないですよね。

しかも今度のたまごっちは，世話するだけじゃない。ほかの人のPHSにメールでおでかけしてしまうのです！　一緒に遊んだり，病気になったら看病してあげたり…。

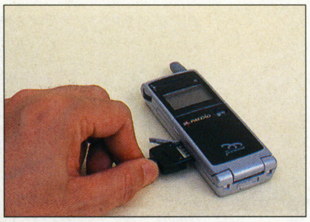
そのほかにも，登録してある人から電話がかかってきたとき，“ハッピーたまごっち”や“ブルーたまっこち”など4段階のリアクションを設定できるなど，楽しさバツグンです！　DDIポケットのPHSに対応。くわしくは次号で！

©BANDAI 1996・1997

PHSとパソコンを接続しよう！



PHSに用意されている，32kデータ通信用の接続端子



カードに付属するケーブルで，PHSとデータ通信カードを接続する

データ通信カードを，パソコンのPCカード・スロットへ装着

PIAFS対応のアクセス・ポイントへ電話すると，みごとベーマガ・ホームページに接続できた！

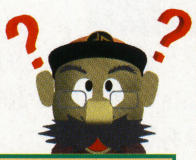
それでは，さっそくPHSの32kデータ通信にトライしてみましょう。つぎのモノを用意してください。

①32kデータ通信に対応したPHS
②PIAFSのデータ通信カード
③PCカード・スロット
④インターネットエクスプローラ3.0やNetscape（ネットスケープ）Navigator（ナビゲータ）3.0などのブラウザ

①と②は左のページで紹介しました。③と④は，標準的なノート・パソコンなら問題なく装備されているはずです。

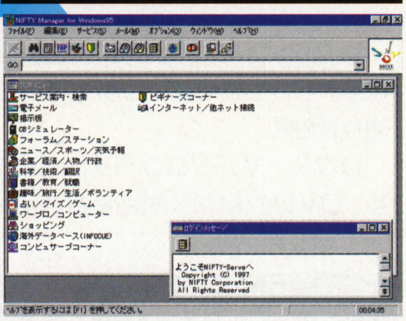
ハードウエア・セットアップは，写真のようにPHSとデータ通信カードを接続し，パソコンのPCカード・スロットへ挿入するだけ。あとは，Windows95がデータ通信カードを自動認識してくれるので，カードに付属するフロッピーディスクを導入すれば，すべての作業はおしまいです。

これで，電子メールの送受信やホームページ・アクセスが，どこからでもできるようになったのです！



ベーマガ・ホームページ

NIFTY-Serve（ニフティ・サーブ）



32kデータ通信だから，高速＆快適アクセス。実効速度は29,200bps（ビット／秒：大きいほど高速通信が可能）だから，28,800モデムなみの通信が，PHS料金でできるのだ！

気になる料金は？

ここで使っているNTTパーソナルのPHSの場合，32kデータ通信は音声通信と同じように「1通話10円＋1分10円」の通話料金がかかります（第1表）。

ただし，32kデータ通信には，接続側のプロバイダもPIAFSに対応している必要があります（第2表）。もしあなたの加入しているプロバイダが対応していなかったら，どうしたらいいのでしょうか？

この問題を解決するために，NTTパーソナルではPIAFSデータを28.8kbpsモデムデータに変換する，メディア変換サービスを提供しています。このサービスを利用すれば，どのプロバイダにも接続することができるようになります（ただし＋10円の料金がかかる）。

《第1表》NTTパーソナルの32kデータ通信の料金（同一区域内の場合）

	通常の通信	PTE経由の通信（第1図参照）
昼 8:00～23:00	3分／40円（音声と同額） （1分10円＋1通話10円）	3分／70円（音声の料金＋1分10円の変換料） （1分20円＋1通話10円）
深夜・早朝 23:00～8:00	3分／30円 （90秒10円＋1通話10円）	3分／60円 （90秒10円＋1分10円＋1通話10円）

《第2表》PIAFSをサポートしているプロバイダ

BIGLOBE，C&Cインターネットサービスmesh，InfoWeb，東京インタネット，NIFTY-Serve，ASAHIネット，BEKKOAME／INTERNET，IIJ，Dreamnet(NTTデータ)，JustNet，OCN，コアラネット，アスキーインターネット接続サービス，Infosphere（順不同）

Model:Rumiko Masuda
Photo:Akihiro Sumiyoshi (JOLLS INC.)

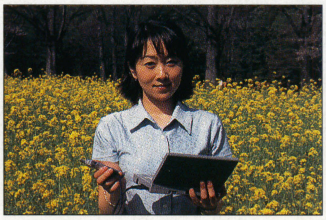
PHS・32kデータ通信のしくみ

32kデータ通信サービスのしくみを，簡単に説明しましょう。PHSの各事業者であるNTTパーソナル，アステル，DDIポケットともに，ほぼ同じしくみでサービスを提供しています。

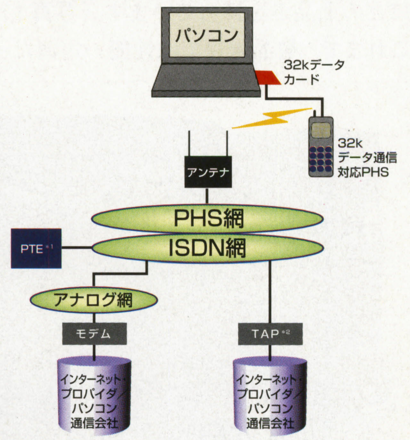
PHSは，町中に数百メートルごとに配置されているアンテナを使って，ワイヤレスで通信をしています。PHSとアンテナは，規模の大きいコードレス親子電話のようなものです。アンテナから先は，ISDN回線でNTTの電話交換機に接続されいます。

PHSは，ISDNの回線を利用していることから，ISDNと同じように音声データをデジタル化して通話します。ISDNでは1回線あたり64kbpsのスピードがありますが，PHSでは半分の32kbpsです。この音声の伝達に利用していた32kbpsのデジタル回線を，そのままコンピュータ間の通信に利用したものが32kデータ通信なのです。

この32kデジタル回線上での伝送データ・フォーマットや伝送制御手順を定めたものが，冒頭にでてきた単語『PIAFS（PHS Internet Access Forum Standard）』と呼ばれるプロトコル（接続方式）です。PIAFSを使えば，全2重通信で実行通信速度は29.2kbpsが得られます（第1図）。



PHSの電波さえとどけば，こんな感じで"お花畑でインターネット"も可能だ（笑）



*1　PTEとは，デジタル信号を最大28.8kbpsのアナログ・モデム信号に変換する装置のこと。相手先がアナログ・モデムの場合，PTE経由での接続となる。PTEは東京23区に設置されている。
*2　TAPとは，PIAFS対応のTA（ターミナル・アダプタ）のこと。インターネット・プロバイダやパソコン通信会社などが，個々に設置する装置。

《第1図》32kデータ通信のしくみ

これからは使用環境に合わせた本体デザインも重要！

スタイリッシュ・パソコンで楽しむデジタル生活

東芝 Infiniaシリーズ

Infinia 7200J1　価格458,000円
Infinia 7200J2　価格548,000円

最近のパソコン選びは，性能だけでなくデザインも重要な要素となっています。しかしかっこいいデザインだからといって，操作に支障がでては意味がありません。

DOS／Vパソコン“Infinia”は，デザインにもこだわった東芝の新モデル。DVDやMMX対応Pentiumなど，多くの最新技術を搭載しています。

《問い合わせ先》
株式会社　東芝
ダイヤル3100
東京☎03-3252-3100
大阪☎06-643-3100
福岡☎092-731-3100
《ホームページ》
http://www2.toshiba.co.jp/pc/

世界共通ブランドで登場

東芝からデスクトップ・パソコンの新ブランド“Infinia（インフィニア）”シリーズが登場しました。これは，世界共通のパソコン・ブランドとして東芝が用意したもので，これからも強力に製品展開していく予定になっています。

そのInfiniaブランド国内第1弾として発売されたのが，今回紹介するInfinia 7200モデルです。黒を基調としたカラーリング，ディスプレイと一体化されたデザインは，インテリアとしても通用するほどの上品さを持っています（**写真1**）。これまで，製品選びでは性能一辺倒だったパソコンですが，これからは外見の要素も加わりそうですね。

初心者でもスグ楽しめる機能が満載！

パソコンと聞くとセッティングがめんどうな印象を受けますが，Infiniaではそんなことはありません。重量はありますが，設置さえ済めばあとはケーブルの接続だけです。その接続も，Infiniaではケーブルと接続先の端子をそれぞれ色わけしており，一目見ただけで，どのケーブルをどの端子に接続するかわかるようになっています（**写真2**）。

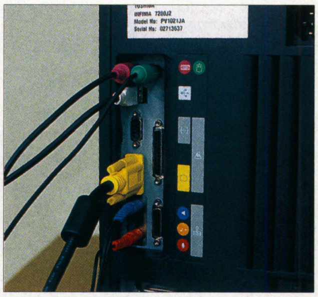
セットになっているディスプレイは，左右にステレオ・スピーカを装備。底部にはサブウーハも内蔵しており，迫力あるサウンドをパソコンを買ったその日に堪能できるわけです（**写真3**）。

CPUとしてMMX対応Pentium-200MHzを搭載し，マルチメディア機能も充実。MMX対応ソフトの対戦ゲーム『電脳戦機バーチャロン』や，ソフトウエア・シンセサイザ『Virtual Sound Canvas VSC-88』などが付属しています（**写真4**）。

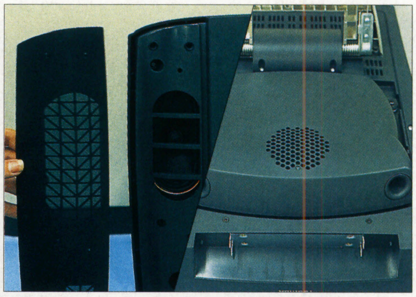
上位モデルの7200J2では，光ディスク・ドライブとしてDVD-ROMドライブを搭載。DVDに収録されたビデオ映像を再生するデコーダ・ボードも装備しているので，追加装備なしにDVDの美しい映像を楽しむことができます（**写真5**）。

ビデオカードには，3D表示に対応した最新チップ『ViRGE／DX』を装備。3Dゲームも問題なく遊べます。

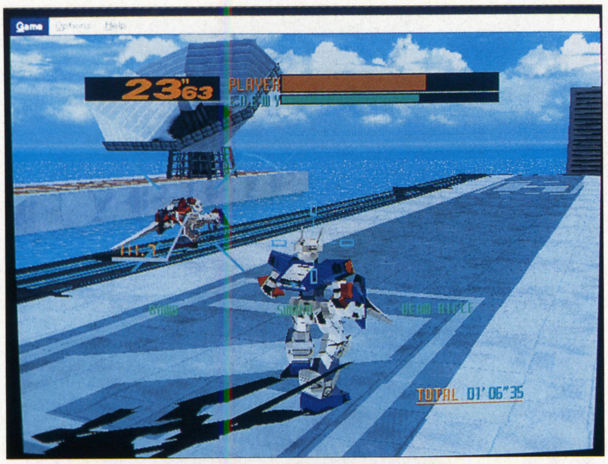
《**写真1**》東芝の新ブランド・パソコンInfinia。黒を基調としたカラーリングと，流線形のデザインが印象的



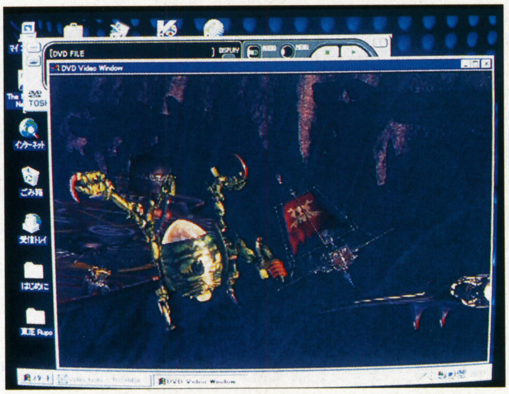
《**写真2**》色わけされたInfinia背面の接続端子。どれを接続すれば良いかすぐにわかる



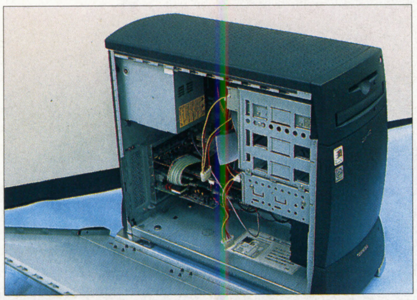
《**写真3**》ディスプレイの左右に内蔵されたステレオ・スピーカ。設置の手間が省けるぞ。ディスプレイの底部には，サブウーハも装備している



《写真4》付属のMMX対応ゲーム『電脳戦機バーチャロン』。ネットワーク対戦も可能な3D対戦ゲームだ



《写真5》付属しているDVDに収録されているCG映像。なめらか，かつ美しい動きにうっとり



《写真6》横のカバーが取り外せるので，本体をいちいち移動させなくても機器の増設ができる

《写真7》開閉式のフロント・カバーを開けると，周辺機器増設用のファイル・ベイが二つ用意されている

《写真8》TVやCDプレーヤなどの機能を手軽に利用できるInTouch。有線だが 移動ができるので，自分が扱いやすい位置に配置するといいぞ

本体はミニタワー型なので，拡張性もバッチリ。本体カバーは，開閉が容易なサイド・オープン式を採用しており，拡張ボードの接続やメモリ／HDDなどの増設がカンタンに行なえます（**写真6**）。性能アップを考えている人にはうれしい配慮ですね。

前面には，MOやPDなどのドライブ機器の増設も考えて，ファイル・ベイを二つ用意しました。開閉式のカバーが付いているので，白いボディのドライブを内蔵してもデザインに違和感を持たせません（**写真7**）。

さまざまな機能をワンタッチで起動

Infiniaの装備の中でも特徴的なのが，CDプレーヤやラジオ，TVなどの内蔵機能を，集中的に管理できる“InTouch（インタッチ）”と呼ばれるコントロール・パネルの存在です（**写真8**）。

ボタン一つで各機能を起動できるので，パソコンで作業をしている最中に一息つきたいときなどに便利です。このInTouchは，基本的にはディスプレイの下部に設置するのですが，取り外して好きな位置に置くこともできます。

CDプレーヤ機能では，セットされたCDが音楽CDかDVDか自動的に判別までしてくれます。CDプレーヤの起動ボタンを押せば，セットしたCDに合ったプレーヤで再生することができるのです。

デザインだけでなく，機能も洗練されたInfiniaで，パソコンをカッコよく使いこなしましょう。

Infiniaシリーズの主な仕様

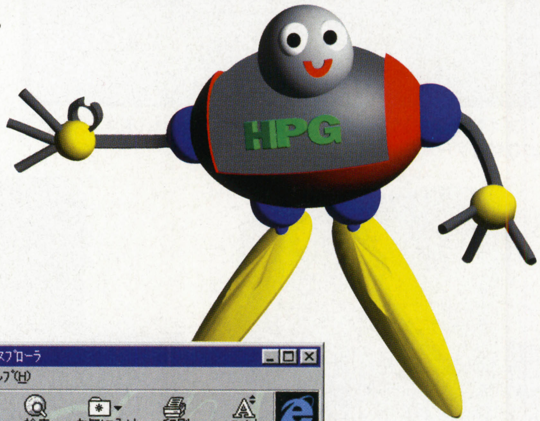
型番	7200J1（PV1020JA）	7200J2（PV1021JA）
CPU	MMX対応Pentium-200MHz	
キャッシュ	256kB(PBSRAM)	
メモリ（最大）	32MB（128MB）	
ビデオ（ビデオメモリ）	S3社 ViRGE／DX（2MB）	
FDD	3.5インチ×1（3モード対応）	
HDD	3GB	
光ディスク	12倍速CD-ROMドライブ	DVD-ROMドライブ（CD-ROM時8倍速相当）
Faxモデム	データ部：33,600bps／FAX部：14,400bps	
ディスプレイ（ブラウン管）	17インチ（マイクロ・フィルタ）	
サウンド	Sound Blaster Pro互換	
拡張スロット（空き）	PCI×3（2），ISA×3（2）	PCI×3（1），ISA×3（2）
外形寸法（幅×奥行き×高さ）／重量	本体：236×517×430mm／約14kg ディスプレイ：560×462×450mm／約22kg	
備考	28種類のソフトをインストール済み ディスプレイにステレオ・スピーカとサブウーハを内蔵	

ベーシックマガジン

BM読者の ホームページ・ギャラリー

楽しみにしていたゴールデン・ウィークも，アッというまに終わってしまいました。休みボケになって先生に注意されている人はいませんか？

今回のホームページ・ギャラリーでは，ゲーム情報を満載したホームページを紹介しています。過去の名作から最新ゲームまで，内容はもちろん，おもしろさのポイントも解説しているので，ゲームを楽しむときの参考にしましょう。



●ベーマガ編集部のオススメ●

富山県高岡市　御旅屋さん制作

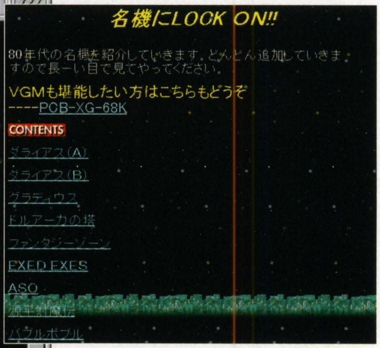
80年代ゲーマーのためのページ

http://www.nsknet.or.jp/~otayan/

御旅屋（おたや）さん制作の「80年代ゲーマーのためのページ」では，個性的な作品が多かった80年代のアーケード・ゲームが解説されています。紹介しているのは，ゼビウス，グラディウス，アウトランなど，一度は聞いたことのある名作ばかり。ゲームの歴史を知る意味でも，ゲーマーならチェックしておきたい内容でいっぱいです。

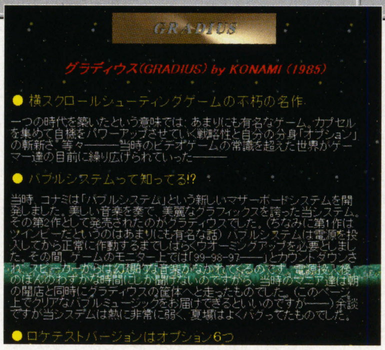
from御旅屋さん

若者ゲーマー置いてけぼりの，80年代のアーケード・ゲーム・オンリーのページです。最近の格闘ゲームばかりの状況に疑問を感じている，最近のゲームにはついていけない，昔のゲームに多大な思い入れがある，そんなあなたの訪問を裏話満載でお待ちしています。テキストばかりですが，内容には自信があります！？（こうして紹介されてるし）



▲80年代の代表的なアーケード・ゲームを解説。キミはいくつ知っているかな？

▲ページ上には，インターネット上で遊べるミニゲームも収録されている。ちょっとした息抜きに最適



▲プレイステーションやセガサターンにも移植された名作『グラディウス』の解説。当時の裏話を知ることができる

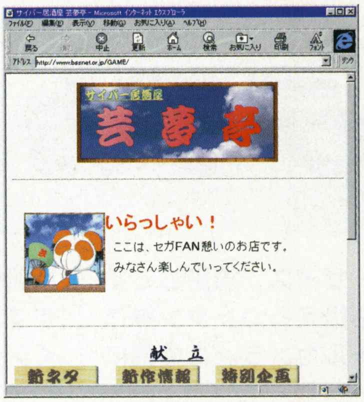
▲プレイステーションに移植された『リターン・オブ・イシター』も，80年代の作品だ。攻略の参考にしよう

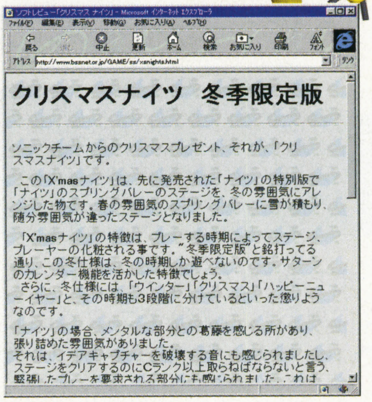
●このホームページがオススメ！●

（推薦者　兵庫県豊岡市　真司さん）
岐阜県羽島市　CAN-伸さん制作

サイバー居酒屋　芸夢亭（げいむてい）

http://www.bssnet.or.jp/GAME/





バーチャファイター3が人気絶頂のゲーム・メーカー“セガ”のゲームマシンを取り扱ったホームページです。セガサターン・ソフトの紹介が中心なので，ソフト購入の参考にしてもよいですね。

推薦者　真司さんからひとこと
セガファンの，セガファンによる，セガファンのためのページです。かなりマニアックなゲームも紹介しています。更新もそこそこあるので，一度限りではなく何度も足を運べます。

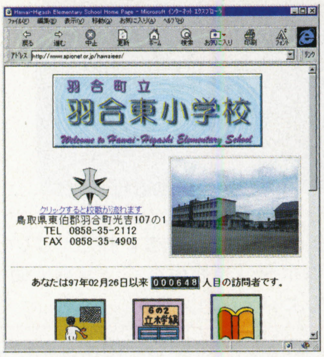
from CAN-伸さん
NIFTY-Serveのフォーラムで知り合った仲間による，セガ家庭用ゲームマシン用に発売されたソフトのレビューを中心にしたホームページです。その他，密度の濃い企画もありますので，ぜひお立ち寄りください。

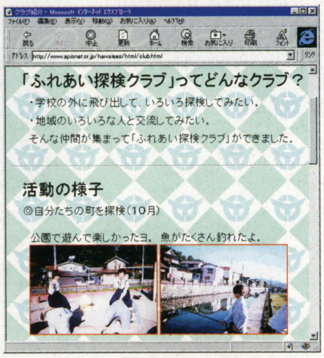
●僕のホームページを見て！●

鳥取県東伯郡　羽合東小学校ホームページ作成委員会制作

羽合東小学校ホームページ

http://www.apionet.or.jp/hawaiees/





小学校から，ホームページを制作したメールが届きました。学校のある町やクラブ活動が紹介されており，楽しい学校生活のようすを見ることができます。トップページでは校歌も聞けるなど，学校のホームページならではの工夫も。メールを送って，遠い学校の人と友達になるのもおもしろそうですね。この小学校出身の人は，メールで近況を報告してみましょう。

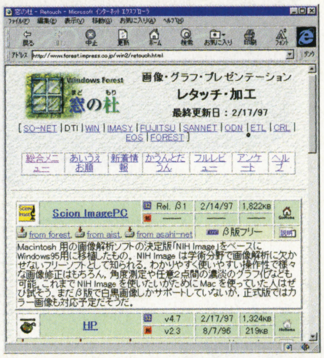
fromホームページ作成委員
僕たちは委員会を作って，はじめてのホームページをみんなで力を合わせて作りました。学校がある羽合町は，鳥取県のへそにある史跡と温泉で有名な町です。僕たちの町や学校のことをいろいろ紹介しているので，ぜひ見てください。

●このホームページがオススメ！●

（推薦者　東京都目黒区　綿引さん）
窓の杜プロジェクト制作

窓の杜（もり）

http://www.forest.impress.co.jp/
http://www.forest.ipgn.com/（ミラーサイト）



『窓の杜』は，Windows上で動作するオンライン・ソフトを，数多く用意したホームページです。紹介しているソフトは，窓の杜プロジェクトが実際にチェックした，本当に便利で使いやすいソフトばかり。ダウンロードはしてみたものの，操作が複雑でうまく使えないようなソフトはありません。
フリーウエアなら無料で手に入れられるので，たくさん集めてパソコンをより快適に使えるようにしましょう。

推薦者　綿引さんからひとこと
Windows用のオンライン・ソフトがあるホームページで，かなりポピュラーです（もしかしたら知っているかもしれませんが）。僕はWindows環境なのでいつも使ってます。
窓の杜は，以前は“秋保窓”という名前でしたが，そのころから利用しています。

fromホームページ管理者
インターネットで公開されている，国内外の優秀なWindows用ソフトウエアを集めて紹介しています。つねに最新情報を提供しており，ソフトのバージョン・アップにも素早く対応しています。

みんなが作った／よく見るホームページを大募集！

ホームページ・ギャラリーでは，みなさんから楽しいホームページを募集しています。「ココのホームページがおもしろいよ」，「僕が作ったホームページを紹介して！」など何でもOK！　また，「こんなホームページはないの？」という情報でもかまいません。内容を教えてくれれば，こちらで探してみます。
みなさんの情報をお待ちしています！

■ハガキのあて先
〒141東京都品川区東五反田1-11-15
電波新聞社　マイコンBASICマガジン編集部
「ホームページ・ギャラリー（HPG）」係
※愛読者カードでの応募も可

■電子メールの送り先
bm@jolls.co.jp
※件名にはかならず「HPG係」と入力してください

◆ハガキ，電子メールの記入項目
①住所
②氏名（希望する場合はペンネーム）
③年令
④電話番号または電子メールのアドレス
⑤推薦するホームページのURL（http://～），探してほしいホームページ
⑥推薦文またはPR文（150文字程度）
⑦この記事への質問，感想など

話題のデジカメ大集合！

持ち運びに便利なコンパクト・サイズ，撮影してすぐに見られる液晶モニタ，誰でも扱えるカンタン操作で，街で大人気のデジタル・スチルカメラ。この春には新機種もいくつか登場して，その人気ぶりはますます過熱ぎみ。話題に乗り遅れないよう，さっそくデジカメの人気機種をチェックしましょう！

ベーマガ デジカメ セレクション

スタンダード・タイプ

これまでのカメラのイメージを踏襲した，スタンダード・デザインのデジカメです。見慣れたスタイルなので，操作するときにも違和感を感じません。

オリンパス CAMEDIA（キャメディア） C410-L

価格74,000円

レンズカバーでスイッチをON／OFF

▲デザイン，操作感はまさにこれまでのカメラそのまま。デジカメであることを意識せず，だれでも扱える手軽さがうれしいですね

エプソン CP-200

価格69,800円

液晶モニタ取り外し可能

▲本体部分と液晶モニタ部分は取り外し可能。撮影時は液晶モニタを外してコンパクト・カメラ感覚で使え，結果を確認するときは液晶モニタを付けてデジカメとして機能します

富士写真フイルム DS-7／8

価格DS-7：69,800円
DS-8：74,800円

ダイヤル簡単操作！

▲普及モデルのDS-7と，高画質モデルのDS-8にわかれています。持ちやすいうえ操作ボタン類も少なく，非常に使い勝手のよいデジカメです

携帯性バツグン！超小型タイプ

手のひらサイズながら，液晶モニタ搭載の機種もあり，さまざまな楽しみかたができるのもデジカメの魅力。いつもカバンの中に入れておけば，ちょっとした記録や思い出づくりに活用できます。

カシオ QV-300

価格73,000円

レンズ部分が270度回転！

▲デジカメの爆発的普及のきっかけともなった，まさに元祖"デジカメ"といえる製品です。レンズ部分の回転や液晶モニタの搭載などは，デジカメの標準機能ともいえるほどになりました

SONY Cyber-shot（サイバーショット） DSC-F1

価格88,000円

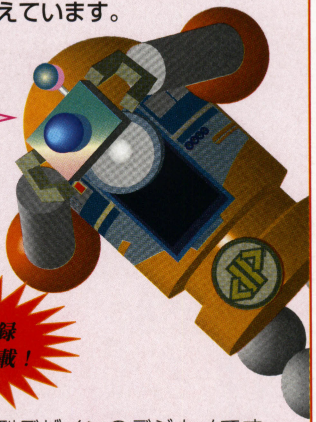
赤外線通信機能搭載！

▲メタリックなボディが目を引く，洗練されたデザインのデジカメです。フラッシュ内蔵，TV出力，赤外線通信など，小型ながら多くの機能を備えてます

デジカメならではの機能搭載のこだわりタイプ

ファインダと液晶モニタのダブル搭載，脱着可能な液晶モニタ，独特のスタイル，そしてプリクラとの連動など，デジカメならではの機能，拡張性を備えています。

こ・だ・わ・り



コダック
DC-120
価格124,800円

高解像度

▲双眼鏡をのぞくようなスタイルで撮影するデジカメです。ファインダの他，画像確認用の液晶モニタが用意されています

リコー
DC-2L
価格85,800円

音声記録モード搭載！

◀ヨコ型デザインのデジカメです。液晶モニタは取り外し可能。さらにカメラ上部の操作ボタンを使えば，マニュアル・フォーカスで接写も可能になります

ホワイト・バランス手動調整可能！

パナソニック
CardShot（カードショット） NV-DCF1
価格69,800円

◀ボックス型のデザインが独特です。ビデオカメラ同様，ホワイト・バランスの調整が手動でできるので，太陽光の下でも屋内の照明の下でも，同じ色合いで撮影できます

セガ
SJ-1 DIGIO（デジオ）
価格29,800円

プリクラでシールが作れる！

▲人気ゲームマシン，セガサターンで有名なセガが開発，販売しているデジカメです。撮影した画像は，プリクラでシールにすることが可能です

NEC
Picona（ピコナ）
価格69,800円

HTML文書作成機能搭載！

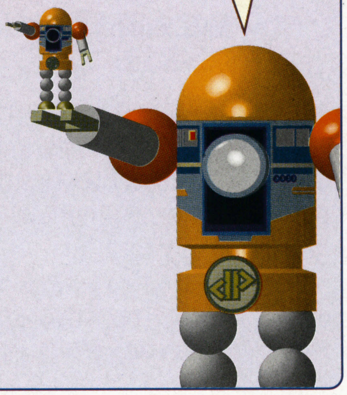
▲めずらしいタテ型のデザインをしていますが，収納性はバツグン。カバンや服のポケットに，すんなり入ります。これで液晶モニタ搭載ですから，オドロキですね

富士写真フイルム
DS-10
(5月15日発売予定)
価格39,800円

ポップアップ式フラッシュ内蔵！

▲富士フイルムの最新デジカメです。電源を入れると，ポップアップ式のフラッシュがスタンバイ状態になり，電源のON／OFFの状態が一目でわかります

超〜小型。



CCD	約35万画素
液晶	1.8インチ
内蔵メモリ	なし
記録メディア	コンパクト・フラッシュ・メモリカード（2MBカード付属）
記録方式	(付属メモリカード使用時) JPEG：標準モード約35枚／エコノミー・モード約75枚 BMP：17枚
フラッシュ	なし（オプション）
タイマー	あり
パソコン接続キット	付属（PC-DC200Kのみ）
付属ソフト	レタッチ・ソフト（PC-DC200Kのみ）
電源	単3アルカリ×2本／充電式バッテリ(オプション)／ACアダプタ（PC-DC200Kのみ）

■問い合わせ先
NECパソコンインフォーメーションセンター
東北☎022-387-6555
東京☎03-3452-8000
大阪☎06-930-9821
■ホームページ　http://www.nec.co.jp

ポケット・サイズ・デジカメの決定版

NEC Picona（ピコナ）

PC-DC200K
価格79,800円(Windows接続キット付属モデル)
PC-DC200
価格69,800円（本体のみ）

優れた携帯性と連写機能で決定的瞬間も見逃さない！

シャツの胸ポケットにも入る小型ボディに，1.8インチの液晶モニタを装備。片手で持っての撮影が基本ですが，手のひらで包むように持つため，撮影時に本体がブレることもありません。

シャッターを1回押すだけで，6枚連続撮影ができる連写機能を搭載。野球やゴルフのスイングのチェックに活用できますし，思わぬ決定的瞬間を撮影できるかもしれません。

電源は単3アルカリ乾電池2本を使用しますが，4本に増設も可能です。市販の乾電池を利用できるので，電源切れになってもすぐに用意できるのがうれしいですね。

設定も画像確認もすべて液晶モニタでOK！

液晶モニタを開くと，本体側面に各種設定ボタンが配置されているのが見えます。設定モードでは，各ボタンの機能を液晶モニタに表示してくれるので，操作にとまどうこともありません。

液晶モニタは，ファインダの他，記録画像の一覧や拡大表示，設定項目の確認などに利用できます。とくに拡大表示は，小さい被写体がきちんと撮れているかチェックしたいときに便利です。

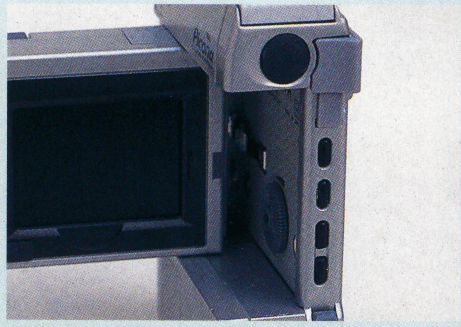
画像記録には，専用のコンパクト・フラッシュ・メモリカードを使用します。本体に付属している2MBのカードを使えば，標準モードで約35枚，エコノミー・モードで約75枚の記録が可能（JPEG形式記録時）。その他に，大量の画像記録が可能な4MB（価格20,000円）と15MB（価格53,000円）のカードも用意されています。

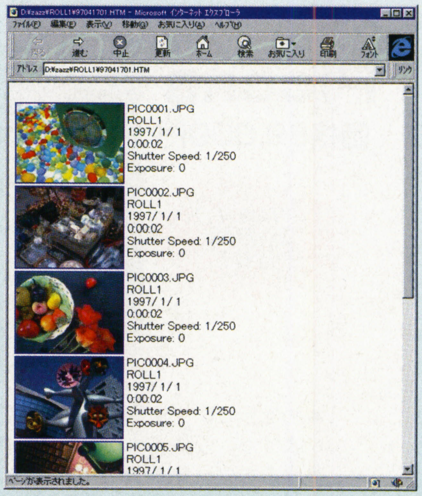
パソコンへの転送もカンタン

画像をパソコンへ転送する方法は，シリアル端子を使ってパソコンとPiconaを接続する場合と，PCカード・アダプタを利用して画像を読み込む場合の2とおりが用意されています。

さらにPiconaでは，記録した画像をWWWブラウザから見られる“HTMLファイル作成機能”を搭載。ホームページ感覚で画像を見ることができます。

接続キット，レタッチ・ソフトがセットになった『PC-DC200K』なら，すぐにパソコンとの連動が可能です。画像を自由に加工して，Piconaでオリジナル・グラフィックの作成に挑戦しましょう。


▲液晶モニタを開くと，各設定ボタンが操作可能になる。モードによって各ボタンの機能が異なるので注意しよう



▲WWWブラウザを使って画像を表示してみた。ホームページ感覚で楽しめるぞ

CCD	液晶	内蔵メモリ	記録メディア	記録方式
約35万画素	1.8インチ	4MB	なし	ファイン・モード30枚／スタンダード・モード58枚／エコノミー・モード108枚

フラッシュ	タイマー	パソコン接続キット	付属ソフト	電源
あり	あり	オプション	なし	リチウムイオン・バッテリ／専用ACアダプタ(同梱)

■問い合わせ先
ソニーお客様ご相談センター
東京☎03-5448-3311
名古屋☎052-232-2611
大阪☎06-539-5111
■ホームページ　http://www.sony.co.jp/index-j.html

赤外線通信でコードレス転送が可能

ソニー Cyber-shot（サイバーショット）

DSC-F1
価格88,000円

ハイセンスなデザインが光る

手にすっぽり収まるコンパクト・ボディは，ウォークマンを連想させます。これだけ小さいボディに，1.8インチの高画質液晶モニタを搭載しているのは驚くばかり。表示される画面はとてもキレイで，屋外の撮影でもバッチリ表示画像を確認できます。

フラッシュと一緒に可動するレンズ部分は，180度まで回転可能。レンズは任意の方向で固定でき，撮影時にレンズが動いてしまうこともありません。

DSC-F1の多彩な機能は，本体側面のジョグ・ダイヤルによって簡単に操作することができます。ジョグ・ダイヤルを押すことで設定項目が液晶モニタに表示され，ダイヤルを回転させることで各設定を選択／変更できるのです。設定の中には，連続写真が撮影できる高速マルチ9画面連写，シャッターを押した前後を0.5秒間隔で連写するタイムマシン連写，指定部分の拡大／回転など，ユニークな機能も用意されています。

赤外線通信で めんどうなケーブル接続にさよなら

約35万画素CCDと4MBの内蔵メモリを搭載し，最高で108枚の撮影が可能。外部記録メディアを使用できないのが残念ですが，十分な記録枚数といえるでしょう。

電源として，くり返し使用できるリチウムイオン・バッテリが標準で付属しています。充電用のACアダプタも同梱されているので，旅行など長期の使用にはACアダプタとセットで持ち運ぶとよいでしょう。ビデオ出力を使えば，ホテルのTVに画像を映しだしてみんなで見ることもできます。

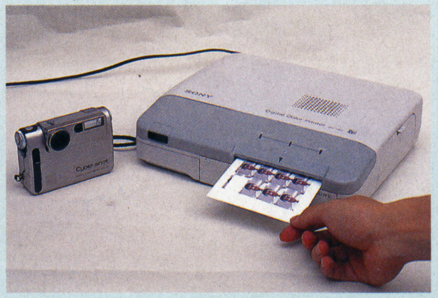
赤外線通信機能により，IrDA対応パソコンや，専用のカラービデオ・プリンタ『DPP-M55』（価格49,800円）にコードレスで画像を転送可能。さらに，このプリンタをパソコンに接続していれば，DPP-M55経由でパソコンへ画像送信することもできます。なお，この画像転送機能はDOS／Vパソコン対応で，PC-98シリーズでは利用できないので注意してください。

カラービデオ・プリンタで 画像を印刷してみよう！

専用のカラービデオ・プリンタ『DPP-M55』（価格49,800円）は，プリンタ単体だけでもDSC-F1からデータを受信して画像を印刷することができます。DSC-F1の赤外線設定をONにして，DPP-M55の赤外線送受信部の正面（10cmから30cm）にセットすれば準備OKです。DSC-F1で印刷したい画像を選択して実行すれば，データが転送されて印刷がはじまります。

また，プリンタの付属ソフト「プリンパしようよ」を使ってパソコンで画像を加工すれば，プリクラ感覚のシールやカレンダー，年賀状も作成できます。

▲レンズを斜めにして撮影するときは，側面にある“レンズロックレバー”を利用すればレンズが安定するぞ



▲カラービデオ・プリンタ『DPP-M55』でシールを作成してみた。パソコンを使えばこんな加工もカンタン

テーマ別デジカメ一押し！

CCD	液晶	内蔵メモリ	記録メディア	記録方式
36万画素	2.5インチ	4MB	なし	ファイン64枚／ノーマル192枚

フラッシュ	タイマー	パソコン接続キット	付属ソフト	電源
なし	あり	オプション	なし	単3アルカリ乾電池×4本／専用ACアダプタ（オプション）

■問い合わせ先
カシオ計算機
☎03-3347-4811（代）
■ホームページ
http://www.casio.co.jp/

人気の基礎を作ったデジカメ・シリーズ

カシオ QVデジタル

QV-300
価格73,000円

メモリ倍増で大量撮影も可能に

これまでのシリーズ製品から，内蔵メモリを2MBから4MBに増設したことで，ファイン・モード(640×480ドット)で64枚，ノーマル・モード(320×240ドット)で192枚の記録が可能となっています。ファイン・モードで撮影した画像は，記録後ノーマル・モードの画像へ変換することもできます。

ファインダ兼用の液晶モニタは2.5インチと非常に大きく，被写体をしっかり確認できます。指定した範囲を拡大するクローズ・アップ機能を利用すれば，細かい部分の確認もバッチリです。ビデオ出力にも対応しているので，大画面TVに撮影した画像を表示して，鑑賞会を開くこともできます。みんなで楽しめる，コミュニケーション・ツールとしても活用できそうですね。

レンズを回転させてさまざまなアングルの撮影に挑戦

QVデジタルの特徴でもある，レンズ部の回転機能も健在。アングルの変更や，撮影者自身の撮影もカンタンに行なえます。とくにアングル変更は，これまでのカメラではむずかしかったような構図も楽に撮影できるので，いろいろと挑戦してみるとよいでしょう。

レンズは，標準／接写の2焦点を切り替えられる他，望遠／広角の2モードを用意。接写のときは広角モードでより接近し，標準時は望遠で遠くの被写体を撮影するなど，被写体との距離や構図を考えて，焦点／モードを使いわけましょう。

QVデジタルには，紹介しているQV-300の他に，よりコンパクトな『QV-100』（価格63,000円）も用意されています。焦点切り替えなどの機能が省略されていますが，基本性能は変わらないので携帯性を重視するならこちらもオススメです。

専用プリンタでオリジナル・シールを作成しよう

QVデジタルには，専用周辺機器としてカラー・プリンタ『QG-100』（価格23,800円）が用意されています。QVデジタルと直接接続でき，パソコンがなくてもシールや名刺用の画像をカンタンに印刷できるのが魅力。

使いかたはとってもカンタン。QVデジタルとQG-100を，付属コードで接続するだけでOK。QVデジタルの液晶モニタに印刷したい画像を表示させたら，あとはQG-100のPRINTボタンを押すだけです。オリジナル・シールが，数分待てばできあがります！

▲QV-300よりひとまわり小さい『QV-100』（価格63,000円）。より手軽にデジカメをたのしめる

▲カラービデオ・プリンタ『QG-100』（価格23,800円）を使えば，お気に入りの画像でシールを作成できるぞ

デジカメおもしろ活用！

デジカメとシール倶楽部でオリジナル・シールを作ろう！

街のアミューズメント・スポットで大人気のプリント倶楽部。オリジナル・シールを手軽に作成でき，人の多いところでは長時間並ぶ場合もあるほどです。

そんな人気アイテムのオリジナル・シールも，デジカメとパソコンを利用すればカンタンに作ることができます。さっそくシール作りに挑戦してみましょう！

使用ソフト

シール倶楽部シリーズ

価格各5,800円
■問い合わせ先
メディア・ナビゲーション
☎03-5467-1781
※5月12日から
03-5467-1541に変わります。

使用デジカメ

DS-10（5月15日発売予定）

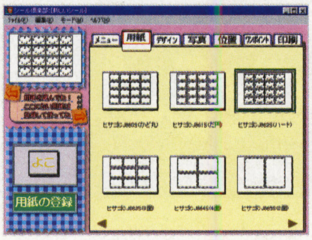
価格39,800円
■問い合わせ先
富士写真フイルム
お客様コミュニケーション・センター
☎03-3406-2981
■ホームページ　http://www.fujifilm.co.jp/

シール倶楽部でレイアウトも自由自在

シールの作成方法はとってもカンタン！　デジカメから利用したい画像を読み込み，ソフトの案内にしたがってフレームやレイアウトを選んでいけばOK！　プリンタで印刷すればあっというまに楽しいオリジナル・シールが完成します。

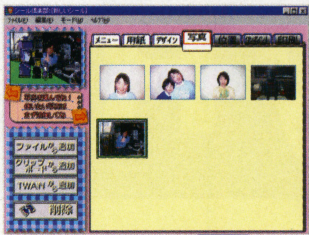
今回は，楽しくオリジナル・シールが作成できる『シール倶楽部』(価格各5,800円)を使用しました。シール倶楽部は，たくさんのフレームが用意されているうえ，画像の配置を自由に変更でき，レイアウトに凝ったシールを作成できるのが特徴です。4月には“コスプレ編”と“風景編”が，5月15日には“季節のイベント編”，“星座・血液型編”の四つが発売され，シリーズもさらに充実。新シリーズでは，デジカメから直接画像を取り込めるようになるなど，機能も拡張されています。

富士写真フイルムの新デジカメ『DS-10』とあわせて，オリジナル・シールをたくさん作って友達に自慢しちゃいましょう！



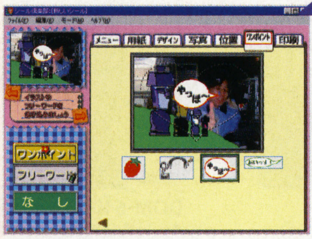
《写真1》まずは印刷するシールの形を指定しよう。シール用紙はさまざまなタイプが発売されているぞ

《写真2》つぎに背景となるフレームを決める。キミのお気に入りの背景は見つかったかな？

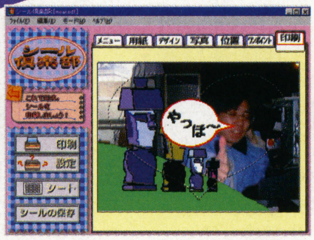


《写真3》使用する写真を指定する。デジカメが接続されていれば，デジカメから直接画像を読み込むこともできる

《写真4》左上のプレビューを見ながら，画像の位置を調節。シールの枠からはみ出ないように気をつけて！



《写真5》シール倶楽部では，フレームの他にひとことメッセージやワンポイント・イラストを挿入できる。おもしろいメッセージを入力しよう



《写真6》最後にレイアウト確認して，印刷すればできあがり。世界で一つだけしかないオリジナル・シールの完成だ！

[ソニーMO“Sライン”シリーズ]

128MBから640MBまで容量が揃い、さらにダイレクトオーバーライト方式も加えて、いちだんとラインアップが充実したソニーのMO。もちろん、全種類、余裕のワイドマージン設計。ソニー独自の記録膜設計を採用することにより、回転数の異なるドライブにも幅広く対応し、安定した性能を発揮できます。目的に合わせて選ぶ。信頼で選ぶ。大切なデータにこそ、Sラインのソニー3.5型MO。

EDM-128C
アンフォーマット
希望小売価格 3,200円(税別)

EDM-230C
アンフォーマット
希望小売価格 4,200円(税別)

[新発売]
EDM-540C
アンフォーマット
希望小売価格 5,800円(税別)

[新発売]
EDM-640C
アンフォーマット
希望小売価格 5,800円(税別)

[新発売]
DOM-540C
オーバーライト対応
希望小売価格 7,500円(税別)

[新発売]
DOM-640C
オーバーライト対応
希望小売価格 7,500円(税別)

●その他に、EDM-128CMF/EDM-230CMF(Macintosh対応)、EDM-128CDF/EDM-230CDF(MS-DOS Ver.5.0対応)があります。

※1)Rec.(レック)→Recording(レコーディング)→録音、録画、記録 ※2)当社従来MO比、約2/3 ●お問い合せは、ソニーマーケティング株式会社メディア・バッテリー営業本部データメディア営業部へ。〒150 東京都渋谷区渋谷2-22-3渋谷東口ビル11F TEL.(03)3498-0314 ●当該価格は参考価格です。●「Digital Dream Kids(デジタル・ドリーム・キッズ)」は、ソニーの企業姿勢を表すスローガンです。●シャッターは手であけないでください。

●商品を安全にお使いいただくため、ご使用の前に必ず「取扱説明書」をよくお読みください。

Sony online http://www.sony.co.jp/
「Sony online」は、インターネット上のソニーのエレクトロニクスとエンターテインメントのホームページです。

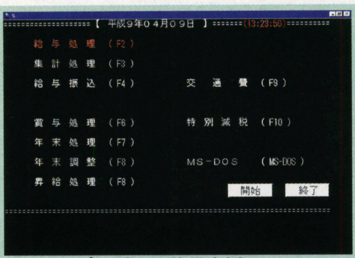
Digital Dream Kids

CASIO
カシオ 液晶デジタルカメラ
QV DIGITAL
ここまで多才なデジタルカメラ。
REC
PLAY
CASIO
LCD
DIGITAL CAMERA
QV-100
QV-100
メーカー希望小売価格 ¥63,000(税抜)
1.8型 液晶モニター
192 枚撮り NORMAL (標準)
64 枚撮り FINE (精細)
640×480ドットのFINEモード(精細)で、鮮明な画像をパソコンに取り込めます。しかも、320×240ドットのNORMALモード(標準)の場合、192枚も撮影できます。
●サイズ・重量:139×40×66mm・約180g
●電源:単3形アルカリ乾電池×4本＊単3形リチウム電池も使えます。
こんなこと!
液晶モニターで撮ったその場ですぐ見られる。
回転式レンズ
レンズ部が270°まで回転します
自分自身を見ながら撮影もできます
こんなこと!
デジタル写真をテレビの大画面で楽しめる。
こんなこと!
パソコンで自由に加工、編集できる。
※パソコンリンクソフトウエア及びパソコンリンクケーブル(別売)が必要です。
こんなこと!
撮ったその場でプリントできる、シールになる。
COLOR
QVカラープリンター QG-100
QVプリント メーカー希望小売価格 ¥23,800(税抜)
※QV-100/300は、精細モード画質は、標準モードでの印刷となります。
持つならこれだ! QVデジタル
36万画素CCD搭載の高画質。ビジュアル・コミュニケーションをもっと面白くするデジタルカメラ、新登場。
インターネット QV Magagine
http://www.casio.co.jp/QV.htm
NEW
QV-300
メーカー希望小売価格 ¥73,000(税抜)
2焦点 レンズ
2.5型 液晶モニター
192 枚撮り NORMAL
64 枚撮り FINE
QV-11
メーカー希望小売価格 ¥38,000(税抜)
1.8型 液晶モニター
96 枚撮り
カシオ計算機株式会社
〒163-02 東京都新宿区西新宿2-6-1 Phone.03-3347-4811(代)
●画面はすべてハメコミ合成です。●資料の請求は商品名を明記の上、〒163-02 東京都新宿区西新宿2-6-1カシオ計算機株式会社 QV事業部 事業企画部まで。

FUJITSU

N88-BASICからWindowsへ、移行者急増中！ みんなが選んだのは、「F-BASIC95」。

いま、32bit、Windows95時代へ。2万人のBASICユーザに選ばれるのには理由があります。

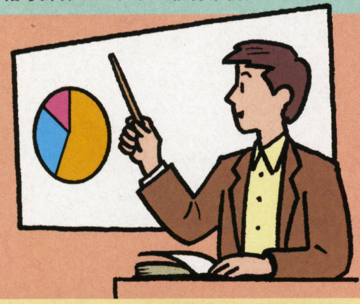


給与計算プログラム移行事例

「移行後も使い慣れた操作環境のまま」

会計事務所所長　Kさん（47歳）

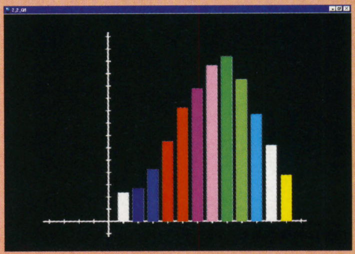
Windowsを使う必要には迫られていたのですが、使い慣れたユーザーインターフェースも捨てがたく…。そんな悩みを、F-BASIC95が解決してくれました。簡単かつ短時間でBASICプログラムをWindowsへ移行でき、今までどおりの操作環境で使えるのがうれしいですね。



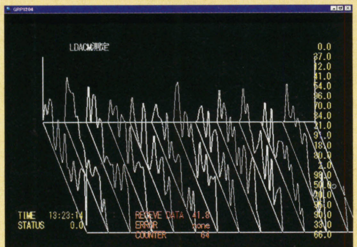
「移行のための手直しはほとんどなし」

中学校教諭　Tさん（29歳）

とにかく今までつちかってきた教材用BASICプログラムを、手間をかけることなくWindowsへ移行したかったのです。F-BASIC95は、ほとんど手直しの必要がなく楽でした。生徒に教えやすいプログラミング環境も大きな魅力のひとつですね。



教材ソフト移行事例

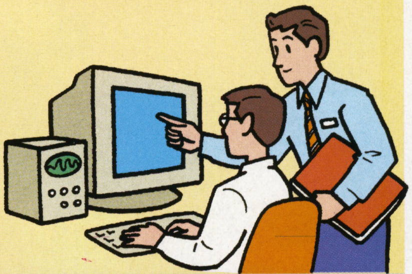


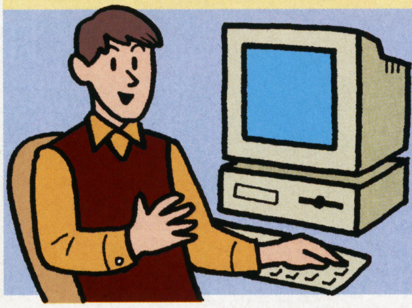
計測プログラム移行事例

「計測機器などの制御も今までどおり」

通信機器メーカー主任　Yさん（35歳）

F-BASIC95を選んだ理由は、Windowsでは困難とされているRS-232Cの制御を、今までどおりのBASICプログラムでできるということですね。それに、GPIBボードに添付されているライブラリを利用することで制御できるし、印刷も簡単にLPRINT命令などで出力できるし…。非常に助かっています。

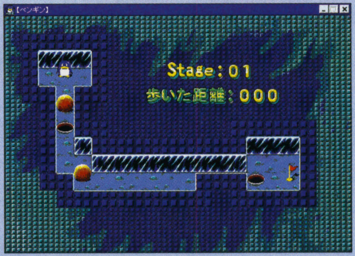




「64KBの制限もなくなり創造力は無限に」

ゲームクリエイター　Sさん（26歳）

F-BASIC95は32bitでプログラミングできるので、今までのBASICの限界だった64KBの制限がなくなり、自由にプログラミングできることがうれしいですね。Windowsならではのマルチメディアも活用してみたいし…。クリエイティブマインドが刺激されますよ。



ゲームプログラム移行事例

F-BASIC95 for Windows

移行実績No.1

32bit好評発売中

PC-98

DOS/V対応

MS-DOS BASICでつちかったプログラム・ソースやデータ、ノウハウなどのプログラミング資産をWindows上で容易に活かせる、F-BASIC95。音楽、映像やゲームのプログラミングから、プログラミングの学習、高度な事務処理やプレゼンテーションまで、さまざまな分野で真価を発揮します。

●読み込み可能BASICプログラム：F-BASIC、N88 BASIC、BASIC/98、QuickBASIC、MS BASIC ●取扱い可能データ：読み込み可能BASICプログラムのデータ及びVisualBASIC ●マウス：必須 ●OS：Microsoft Windows95 ●F-BASICコンパイラ for Windows V3.1同梱（16bit版）

価格35,000円（税別）

お問い合わせ窓口

富士通ミドルウェア株式会社

〒222 神奈川県横浜市北区新横浜2-15-16（日興不動産ビル）TEL.045-471-0282 FAX.045-475-1958
9：00～12：00、13：00～17：00（土日祝のぞく）

＊Microsoft,Windows,MS-DOSは米国マイクロソフト社の米国及びその他の国における登録商標です。＊その他記載されている会社及び商品名は、各社の商標です。＊価格には消費税は含まれておりません。

ホームページ http://www.infoweb.or.jp/fmw/

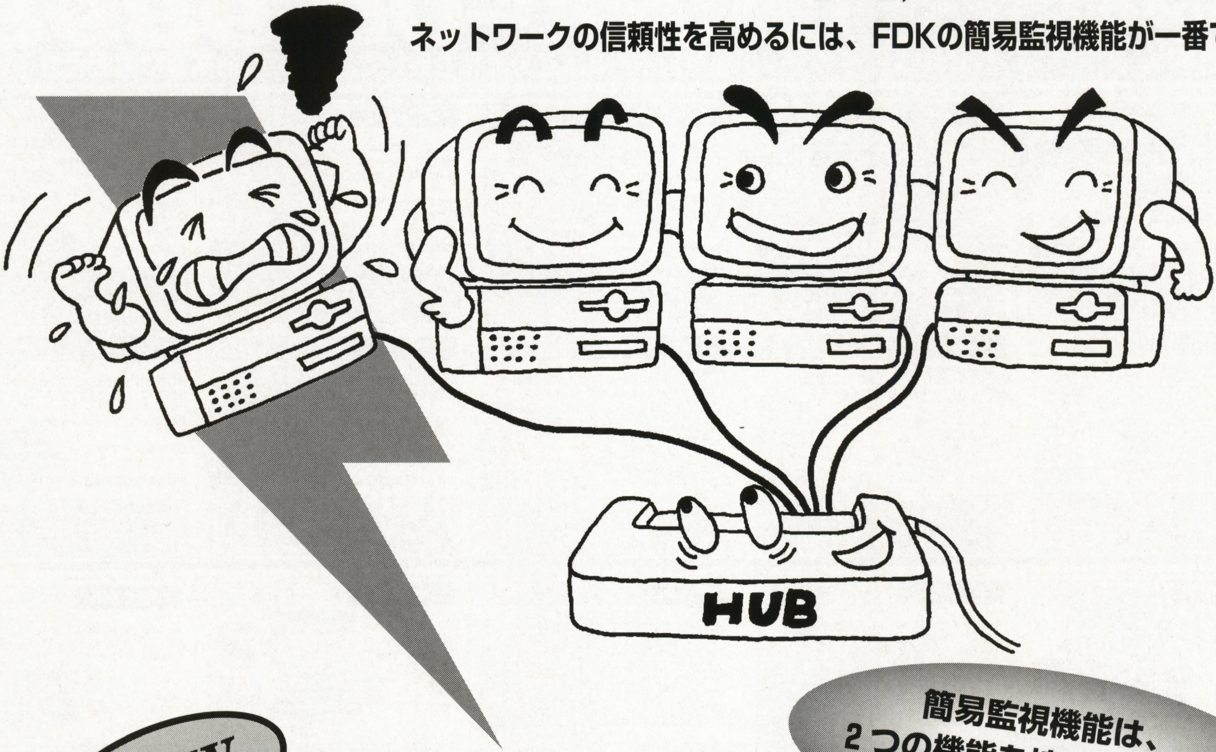
店頭デモ、セミナー実施中！

確かな技術 育てる未来

FDK

システムダウンを回避します。

ネットワークの信頼性を高めるには、FDKの簡易監視機能が一番です。



簡易監視機能は、2つの機能を持っています。

1.障害波及防止機能

目的：伝送路のシステムダウン対策

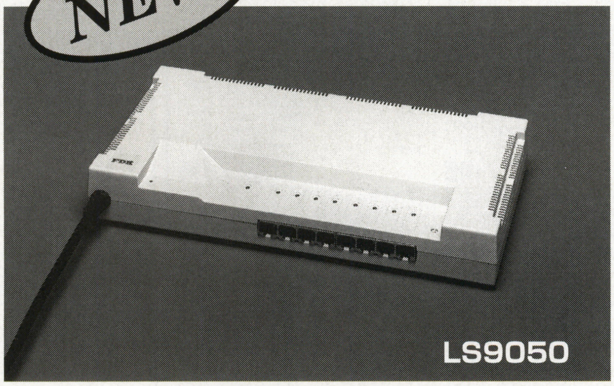
機能：ジャバ発生ポートの入力を切り離し、他ポートの通信不能状態を避ける

2.ロギング機能

目的：障害切り分けのスピードアップ

機能：過去に一度でも発生した障害をランプ表示し、障害調査を容易にする

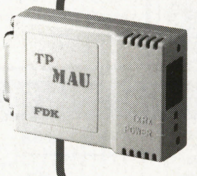
NEW



HUB：LS9050の特徴

- 10BASE-TX 8ポート リピータHUB
- 小規模LANに最適
- 簡易監視機能付

価格はオープン！お気軽にお問い合わせください。



FDK製MAUもご利用ください。

MAU：LN9020の特徴

- 超小形、軽量、そして薄形（AUI側の厚さを16mmとし、ノードへ直接接続が可能）
- SQE,LINKテストのON/OFFスイッチ付

LAN用簡易監視機能付HUB

FDKホームページ http://www.fdk.co.jp

富士電気化学株式会社

ID営業本部 販売推進部：〒105 東京都港区新橋6-1-11（秀和御成門ビル）TEL03-5473-4666 FAX03-3434-4325

名古屋営業所TEL052-561-3141／大阪営業所TEL06-448-0017／松山営業センターTEL089-931-8003／福岡営業所TEL092-291-9421

5月24日(土)千葉県四街道市に
ウェーブ・アイ四街道店 ビッグにOPEN

お申し込みは今すぐ通話料無料のフリーダイヤルで 商品注文専用ダイヤル **0120-00-9898** 年中無休

★プランの組替自由! 単品での販売も致しております。お気軽にお問合せ下さい。

NEC 新型98

プラン601 98CEREB
PC-9821C200/Vmodel S2(MMX P200、32MB、3GB、28"BSワイド、DVD) ……698,000円
PC-TS28W(TVスタンド) ……20,000円
OAタップ ……プレゼント
マウスパッド ……プレゼント
定価合計718,000円の品➡ ウェーブ・アイ特価

9,000円 ×48回	ボーナス25,000円× 8回
7,000円 ×60回	ボーナス24,000円×10回
9,500円 ×72回	ボーナス なし

プラン661 98CEREB
PC-9821C200/Cmodel S1(MMX P200、32MB、3GB、17"CRT、スピーカーセット) ……498,000円
PC-SW700(スーパーウーファ・システム) ……15,000円
PM-700C(高品位カラーインクジェットプリンタ) ……59,800円
プリンタケーブル ……3,000円
OAタップ ……プレゼント
マウスパッド ……プレゼント
定価合計575,800円の品➡ ウェーブ・アイ特価

9,000円 ×36回	ボーナス21,000円× 6回
5,900円 ×48回	ボーナス23,000円× 8回
8,100円 ×60回	ボーナス なし

プラン603 98CanBe
PC-9821Ct20/A(P200、32MB、1.6GB、17"CRT、33.6モデム) ……498,000円
PM-700C(高品位カラーインクジェットプリンタ) ……59,800円
プリンタケーブル ……3,000円
OAタップ ……プレゼント
マウスパッド ……プレゼント
定価合計560,800円の品➡ ウェーブ・アイ特価

7,900円 ×36回	ボーナス21,000円× 6回
4,900円 ×48回	ボーナス24,000円× 8回
7,400円 ×60回	ボーナス なし

プラン604 98Value Star
PC-9821V166/S5(MMX P166、32MB、2GB、15"CRT、33.6モデム、8xCD) ……333,000円
BJC-240J(高品位カラーBJプリンタ) ……39,800円
プリンタケーブル ……3,000円
OAタップ ……プレゼント
マウスパッド ……プレゼント
定価合計375,800円の品➡ ウェーブ・アイ特価

9,000円 ×24回	ボーナス20,000円× 4回
5,000円 ×36回	ボーナス21,000円× 6回
6,600円 ×48回	ボーナス なし

プラン605 98Value Star
PC-9821V200/SZ(MMX P200、32MB、3GB、33.6モデム、16xCD) ……358,000円
CPD-17SF9(SONY、トリニトロン17"ディスプレイ) ……99,800円
PM-700C(高品位カラーインクジェットプリンタ) ……59,800円
プリンタケーブル ……3,000円
OAタップ ……プレゼント
マウスパッド ……プレゼント
定価合計520,600円の品➡ ウェーブ・アイ特価

8,900円 ×36回	ボーナス18,000円× 6回
6,000円 ×48回	ボーナス20,000円× 8回
7,700円 ×60回	ボーナス なし

プラン606 98Value Star
PC-9821V200/M7C/D(MMX P200、32MB、4GB、CD-R、33.6モデム、17"CRT、タワー) ……590,000円
PM-700C(高品位カラーインクジェットプリンタ) ……59,800円
プリンタケーブル ……3,000円
OAタップ ……プレゼント
マウスパッド ……プレゼント
定価合計652,800円の品➡ ウェーブ・アイ特価

8,000円 ×48回	ボーナス23,000円× 8回
5,900円 ×60回	ボーナス24,000円×10回
8,500円 ×72回	ボーナス なし

プラン607 PC-9821Ls12/D10
PC-9821Ls12/D10(P120、32MB、1GBHD、12.1"DSTN、33.6FAXモデム、CD、ファイルベース) ……398,000円
BJC-35VII(超小型カラーBJプリンタ) ……54,800円
プリンタケーブル ……3,000円
キャリングケース ……プレゼント
定価合計455,800円の品➡ ウェーブ・アイ特価

9,900円 ×24回	ボーナス30,000円× 4回
6,000円 ×36回	ボーナス26,000円× 6回
8,000円 ×48回	ボーナス なし

プラン608 PC-9821Ls150/S14
PC-9821Ls150/S14(MMX P150、32MB、1.4GBHD、12.1"TFT、33.6FAXモデム、CD、ファイルベース) ……580,000円
BJC-35VII(超小型カラーBJプリンタ) ……54,800円
プリンタケーブル ……3,000円
キャリングケース ……プレゼント
定価合計637,800円の品➡ ウェーブ・アイ特価

9,900円 ×36回	ボーナス26,000円× 6回
7,000円 ×48回	ボーナス25,000円× 8回
9,300円 ×60回	ボーナス なし

プラン609 PC-9821Nr150/X14F
PC-9821Nr150/X14F(MMX P150、32MB、1.4GBHD、12.1"TFT、33.6FAXモデム、CD) ……600,000円
PM-700C(フォトマッハジェットプリンタ) ……59,800円
プリンタケーブル ……3,000円
キャリングケース ……プレゼント
定価合計662,800円の品➡ ウェーブ・アイ特価

9,900円 ×36回	ボーナス30,000円× 6回
7,000円 ×48回	ボーナス28,000円× 8回
9,700円 ×60回	ボーナス なし

プラン610 PC-9821Nr166/X30F
PC-9821Nr166/X30F(MMX P166、32MB、3GBHD、13.3"TFT、33.6FAXモデム、CD) ……760,000円
PM-700C(フォトマッハジェットプリンタ) ……59,800円
プリンタケーブル ……3,000円
キャリングケース ……プレゼント
定価合計822,800円の品➡ ウェーブ・アイ特価

10,000円 ×48回	ボーナス27,000円× 8回
7,900円 ×60回	ボーナス25,000円×10回
10,400円 ×72回	ボーナス なし

IBM アプティバ

プラン611 Aptiva J51/52
Aptiva J51/52(P150、32MB、2GBHD、15"CRT、8倍速、28.8FAXモデム)
MJ-830C(カラーインクジェットプリンタ) ……39,800円
プリンタケーブル ……3,000円
マウスパッド ……プレゼント
OAタップ ……プレゼント
ウェーブ・アイ特価

7,900円 ×24回	ボーナス21,000円× 4回
3,900円 ×36回	ボーナス24,000円× 6回
6,200円 ×48回	ボーナス なし

プラン612 Aptiva T81
Aptiva T81(MMX P166、32MB、3.2GBHD、15"CRT、16倍速、33.6FAXモデム)
PM-700C(カラーフォトマッハインクジェットプリンタ) ……59,800円
プリンタケーブル ……3,000円
マウスパッド ……プレゼント
OAタップ ……プレゼント
ウェーブ・アイ特価

8,000円 ×36回	ボーナス17,000円× 6回
5,000円 ×48回	ボーナス21,000円× 8回
7,000円 ×60回	ボーナス なし

プラン613 Aptiva T95
Aptiva T95(MMX P200、32MB、4.2GBHD、17"CRT、16倍速、33.6FAXモデム)
PM-700C(カラーフォトマッハインクジェットプリンタ) ……59,800円
プリンタケーブル ……3,000円
マウスパッド ……プレゼント
OAタップ ……プレゼント
ウェーブ・アイ特価

9,000円 ×36回	ボーナス25,000円× 6回
5,900円 ×48回	ボーナス26,000円× 8回
8,500円 ×60回	ボーナス なし

プラン614 Aptiva B86
Aptiva B86(MMX、32MB、3.2GB、CD、15"CRT、33.6kbpsFAXモデム)
MJ-830C(カラーインクジェットプリンタ) ……39,800円
プリンタケーブル ……3,000円
OAタップ ……プレゼント
マウスパッド ……プレゼント
ウェーブ・アイ特価

7,900円 ×36回	ボーナス20,000円× 6回
4,900円 ×48回	ボーナス23,000円× 8回
7,300円 ×60回	ボーナス なし

プラン615 Aptiva B97
Aptiva B97(MMX、32MB、4.2GB、CD、17"CRT、33.6kbpsFAXモデム)
PM-700C(フォトマッハカラーインクジェットプリンタ) ……59,800円
プリンタケーブル ……3,000円
OAタップ ……プレゼント
マウスパッド ……プレゼント
ウェーブ・アイ特価

9,900円 ×36回	ボーナス23,000円× 6回
6,900円 ×48回	ボーナス23,000円× 8回
8,900円 ×60回	ボーナス なし

東芝

プラン616 BREZZA5166MB
PV1009JA(P166、16MB、2.1GBHD、17"CRT、tower) ……398,000円
MJ-830C(カラーインクジェットプリンタ) ……39,800円
プリンタケーブル ……3,000円
マウスパッド ……プレゼント
OAタップ ……プレゼント
定価合計440,800円の品➡ 特価219,800円

7,000円 ×24回	ボーナス22,000円× 4回
4,000円 ×36回	ボーナス20,000円× 6回
5,700円 ×48回	ボーナス なし

プラン618 INFINIA
PV1020JA(MMX P200、32MB、3GBHD、17"CRT、tower) ……458,000円
PM-700C(カラーフォトマッハプリンタ) ……59,800円
プリンタケーブル ……3,000円
マウスパッド ……プレゼント
OAタップ ……プレゼント
定価合計520,800円の品➡ ウェーブ・アイ特価

8,900円 ×36回	ボーナス26,000円× 6回
7,000円 ×48回	ボーナス20,000円× 8回
8,600円 ×60回	ボーナス なし

COMPAQ

プラン619 Presario3060
Presario3060(MMX P166、32MB、3.8GBHD、12.1"TFT、33.6FAXモデム、8x4連装CD)
PM-700C(カラーフォトマッハインクジェットプリンタ) ……59,800円
プリンタケーブル ……3,000円
マウスパッド ……プレゼント
OAタップ ……プレゼント
ウェーブ・アイ特価

8,900円 ×36回	ボーナス20,000円× 6回
5,900円 ×48回	ボーナス22,000円× 8回
8,000円 ×60回	ボーナス なし

プラン620 Presario4182-17
Presario4182-17(MMX P166、32MB、4GBHD、17"CRT、33.6FAXモデム、16xCD)
PM-700C(カラーフォトマッハインクジェットプリンタ) ……59,800円
プリンタケーブル ……3,000円
マウスパッド ……プレゼント
OAタップ ……プレゼント
ウェーブ・アイ特価

7,900円 ×36回	ボーナス19,000円× 6回
5,000円 ×48回	ボーナス22,000円× 8回
7,200円 ×60回	ボーナス なし

ノートパソコン単体

NEC
PC-9821Nr15/S14F …ウェーブ・アイ特価
PC-9821Nr166/X30N …ウェーブ・アイ特価
PC-9821Nr166/X30F …ウェーブ・アイ特価
PC-9821Nr150/X14F …ウェーブ・アイ特価
PC-9821Ls150/S14 …ウェーブ・アイ特価
PC-9821Ls12/D10 …ウェーブ・アイ特価

Panasonic
AL-NIT515J5 …ウェーブ・アイ特価

SHARP
MN7650 …ウェーブ・アイ特価
MN7760 …ウェーブ・アイ特価
MN8000D …ウェーブ・アイ特価

SOTEC
WINBird S3P150G/S ウェーブ・アイ特価
Quattro/V J5P166MMX …ウェーブ・アイ特価

Canon
3500CX …ウェーブ・アイ特価
3500DX …ウェーブ・アイ特価

IBM ThinkPAD
560 2640FVE …ウェーブ・アイ特価
535 2606-MF9 …ウェーブ・アイ特価
365X 2625-2J9 …ウェーブ・アイ特価
365X 2625-3J9 …ウェーブ・アイ特価
365X 2625-BJ9 …ウェーブ・アイ特価
365XD 2625-1J9 …ウェーブ・アイ特価
365XD 2625-4J9 …ウェーブ・アイ特価

TOSHIBA
PA1237CA …ウェーブ・アイ特価
PA1237C9 …ウェーブ・アイ特価
PA1234S9 Satellite200CS …ウェーブ・アイ特価
PA1230SA Satellite430CDS/1.3 …ウェーブ・アイ特価
PA1230CA Satellite430CDT/1.3 …ウェーブ・アイ特価
PA1230C9 Satellite430CT/1.3W95 …ウェーブ・アイ特価
PA1232C9 TECRA510CT/2.1W95 …ウェーブ・アイ特価
PA1126C9 PORTEGE660CDT/1.4 …ウェーブ・アイ特価

WOODY

プラン660 WOODY CF-200PDX
CF-200PDX(MMX P200、32MB、2.56GBHD、PD、33.6FAXモデム、17"CRT、WORD/EXCEL) ……518,000円
PM-700C(フォトマッハジェットプリンタ) ……59,800円
プリンタケーブル ……3,000円
OAタップ ……プレゼント
マウスパッド ……プレゼント
定価合計580,800円の品➡ ウェーブ・アイ特価

9,900円 ×36回	ボーナス26,000円× 6回
7,000円 ×48回	ボーナス25,000円× 8回
9,300円 ×60回	ボーナス なし

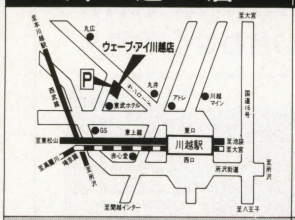
SOTEC 完全国内生産

プラン622 Winbook Slim133-Z1P133
Winbook Slim133-Z1P133(P133、16MB、1.08GBHD、10xCD、12.1"DSTN) ……348,000円
BJC-35VII(超小型カラーBJプリンタ) ……54,800円
プリンタケーブル ……3,000円
定価合計405,800円の品➡ ウェーブ・アイ特価

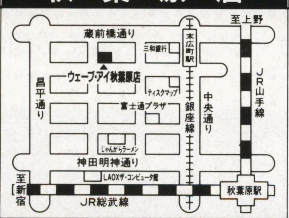
10,000円 ×24回	ボーナス27,000円× 4回
6,000円 ×36回	ボーナス24,000円× 6回
7,800円 ×48回	ボーナス なし

プラン623 Quattro/V JP166MMX
Quattro/V JP166MMX(MMX P166、32MB、2GBHD、12.1"TFT(XGA)、6xCD) ……648,000円
BJC-35VII(小型カラーBJプリンタ) ……54,800円
プリンタケーブル ……3,000円
定価合計705,800円の品➡ ウェーブ・アイ特価

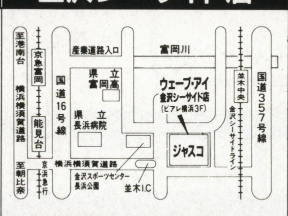
9,000円 ×48回	ボーナス28,000円× 8回
6,900円 ×60回	ボーナス27,000円×10回
9,900円 ×72回	ボーナス なし

川越店


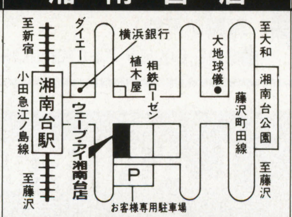
TEL.0492-25-9888 川越市脇田町9-3 Kスクエア1F

秋葉原店


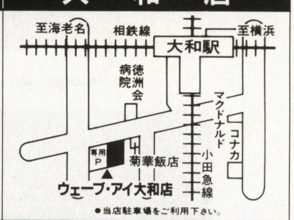
TEL.03-5296-2433 千代田区外神田3-8-17 渡辺ビル

金沢シーサイド店


TEL.045-786-9995 横浜市金沢区並木2-13-7 ピアレ横浜3F

湘南台店


TEL.0466-43-1771 藤沢市湘南台1-10-1

大和店


TEL.0462-63-9898 大和市中央5-6-29

ウェーブ・アイはNECマイコンプラザ・

これがウェーブ・アイのサポートです。

お申し込み
お問い合わせは **0466-44-0488へ**
またはウェーブ・アイ各店へ

1 ウェーブ・アイ ダイヤルサポート(WDS) ★土日もOK!!

(サポート受付時間AM11:00～12:00、PM1:00～8:00)

使い方がわからないとか、インターネットが繋がらない、プリンタの設定がわからないなど、いろいろなトラブルに電話でサポート。会員専用回線を御用意してありますので、混み合うことはありません。何度ご利用頂いてもOKです。

※年会費5,000円 対象機種/富士通:デスクパワー、ビブロ IBM:アプティバ、Think Pad NEC:Value Star、Canbe、98mate、98note 東芝:ブレッツァ

2 ウェーブ・アイ出張サポート

お客様宅までお伺いしてサポート致します。電話だけでは、どうしても解決できないトラブルには本当にありがたいサポートです。是非ご利用ください。

(WDS会員は特別割引あり)

※対象機種/富士通FMV:サポートメニュー、料金はお電話にてお問い合わせ下さい。

3 最長5年保証

購入時にわずかな掛金で最長5年まで無料修理保証が受けられます。
一度の修理代は2～3万円は当たり前です。入って安心の保証です。

(保証は、メーカー保証規約に従います)

掛金はお電話にてお問い合わせ下さい。

ホームページ開設

http://www.waveeye.co.jp/

毎日更新、最新情報をお届け!
お見積り・ご注文もOK!
価格情報:ショップ案内
サポート案内:求人情報
などなど

プランにない商品も お気軽にお問い合わせ下さい。

商品注文専用ダイヤル **0120-00-9898**

●受付時間/午前10:00～夜8:00まで

★プランの組替自由!単品での販売も致しております。お気軽にお問合せ下さい。

富士通 新型

プラン645 DESKPOWER SII165

FMVS2165(MMX P166、32MB、2.1GBHD、DSVD FAXモデム、15"CRT、8xCD)……328,000円
PM-700C(高品位カラーインクジェットプリンタ)……59,800円
プリンタケーブル……3,000円
OAタップ……プレゼント
マウスパッド……プレゼント
入門ビデオ……プレゼント
定価合計390,800円の品➡ ウェーブ・アイ特価

8,900円 ×24回	ボーナス23,000円× 4回
5,000円 ×36回	ボーナス23,000円× 6回
6,900円 ×48回	ボーナス なし

プラン646 DESKPOWER SII167

FMVS2167(MMX P166、32MB、2.1GBHD、DSVD FAXモデム、17"CRT、8xCD)……368,000円
PM-700C(高品位カラーインクジェットプリンタ)……59,800円
プリンタケーブル……3,000円
OAタップ……プレゼント
マウスパッド……プレゼント
入門ビデオ……プレゼント
定価合計430,800円の品➡ ウェーブ・アイ特価

9,900円 ×24回	ボーナス27,000円× 4回
5,900円 ×36回	ボーナス24,000円× 6回
7,800円 ×48回	ボーナス なし

プラン647 DESKPOWER SII205

FMVS2205(MMX P200、32MB、2.5GBHD、DSVD FAXモデム、15"CRT、12xCD)……368,000円
BJC-240J(キヤノンカラーBJプリンタ)……39,800円
プリンタケーブル……3,000円
OAタップ……プレゼント
マウスパッド……プレゼント
入門ビデオ……プレゼント
定価合計410,800円の品➡ ウェーブ・アイ特価

8,000円 ×24回	ボーナス27,000円× 4回
5,000円 ×36回	ボーナス22,000円× 6回
6,700円 ×48回	ボーナス なし

プラン648 DESKPOWER TII16

FMVT216(MMX P166、32MB、2.5GBHD、DSVD FAXモデム、15"CRT、8xCD)……368,000円
MJ-830C(カラーインクジェットプリンタ)……39,800円
プリンタケーブル……3,000円
OAタップ……プレゼント
マウスパッド……プレゼント
入門ビデオ……プレゼント
定価合計413,800円の品➡ ウェーブ・アイ特価

8,900円 ×24回	ボーナス29,000円× 4回
6,000円 ×36回	ボーナス21,000円× 6回
7,400円 ×48回	ボーナス なし

プラン649 DESKPOWER TII20

FMVT220(MMX P200、32MB、3.2GBHD、DSVD FAXモデム、17"ダイヤモンドトロンCRT、12xCD)……498,000円
PM-700C(高品位カラーインクジェットプリンタ)……59,800円
プリンタケーブル……3,000円
OAタップ……プレゼント
マウスパッド……プレゼント
入門ビデオ……プレゼント
定価合計560,800円の品➡ ウェーブ・アイ特価

9,000円 ×36回	ボーナス24,000円× 6回
5,900円 ×48回	ボーナス25,000円× 8回
8,400円 ×60回	ボーナス なし

プラン650 DESKPOWER TPII20

FMVTP220(PPRO200、32MB、3.2GBHD、DSVD、FAXモデム、17"ダイヤモンドトロンCRT、12xCD)……548,000円
PM-700C(高品位カラーインクジェットプリンタ)……59,800円
プリンタケーブル……3,000円
OAタップ……プレゼント
マウスパッド……プレゼント
入門ビデオ……プレゼント
定価合計610,800円の品➡ ウェーブ・アイ特価

9,900円 ×36回	ボーナス26,000円× 6回
6,900円 ×48回	ボーナス25,000円× 8回
9,200円 ×60回	ボーナス なし

プラン651 BIBLO 53NU5S

FMV53NU5S(P133、11.3"TFT、32MB、10xCD、1GBHD)……418,000円
BJC-35VII(超小型カラーBJプリンタ)……54,800円
プリンタケーブル……3,000円
キャリングケース……プレゼント
入門ビデオ……プレゼント
定価合計475,800円の品➡ ウェーブ・アイ特価

7,000円 ×36回	ボーナス22,000円× 6回
4,000円 ×48回	ボーナス26,000円× 8回
6,900円 ×60回	ボーナス なし

プラン652 BIBLO 53NP5S

FMV53NP5S(P133、12.1"TFT、32MB、8xCD、1.3GBHD)……488,000円
PM-700C(高品位カラーインクジェットプリンタ)……59,800円
プリンタケーブル……3,000円
キャリングケース……プレゼント
入門ビデオ……プレゼント
定価合計550,800円の品➡ ウェーブ・アイ特価

9,000円 ×36回	ボーナス23,000円× 6回
6,000円 ×48回	ボーナス24,000円× 8回
8,300円 ×60回	ボーナス なし

プラン653 BIBLO 50NCS5

FMV50NCS5E(P100、7.2"DSTN、16MB、810MBHD)……248,000円
BJC-35VII(超小型カラーBJプリンタ)……54,800円
プリンタケーブル……3,000円
キャリングケース……プレゼント
入門ビデオ……プレゼント
定価合計305,800円の品➡ ウェーブ・アイ特価

6,900円 ×24回	ボーナス22,000円× 4回
3,900円 ×36回	ボーナス20,000円× 6回
5,700円 ×48回	ボーナス なし

プラン654 BIBLO 55NA5S

FMV55NA5S(MMX P150、12.1"TFT、32MB、10xCD、1.6GBHD)……588,000円
PM-700C(高品位カラーインクジェットプリンタ)……59,800円
プリンタケーブル……3,000円
キャリングケース……プレゼント
入門ビデオ……プレゼント
定価合計650,800円の品➡ ウェーブ・アイ特価

7,900円 ×48回	ボーナス25,000円× 8回
5,900円 ×60回	ボーナス25,000円×10回
8,700円 ×72回	ボーナス なし

シャープ

プラン635 MN-5200

MN-5200(P150、32MB、1.6GBHD、11.3"SVGA、33.6FAXモデム)……450,000円
BJC-35VII(小型カラーBJプリンタ)……54,800円
プリンタケーブル……3,000円
定価合計507,800円の品➡ ウェーブ・アイ特価

8,900円 ×36回	ボーナス22,000円× 6回
6,000円 ×48回	ボーナス23,000円× 8回
8,100円 ×60回	ボーナス なし

プラン636 MN-7760

MN-7760(MMX P166、32MB、2GBHD、12.1"XGA、33.6FAXモデム)……680,000円
BJC-35VII(小型カラーBJプリンタ)……54,800円
プリンタケーブル……3,000円
定価合計737,800円の品➡ ウェーブ・アイ特価

9,900円 ×48回	ボーナス23,000円× 8回
6,900円 ×60回	ボーナス27,000円×10回
9,900円 ×72回	ボーナス なし

プラン637 MN-8000

MN-8000(MMX P200、64MB、3.2GBHD、13.8"XGA、33.6FAXモデム)……820,000円
PM-700C(カラーフォトマッハインクジェットプリンタ)……59,800円
プリンタケーブル……3,000円
定価合計882,800円の品➡ ウェーブ・アイ特価

9,000円 ×60回	ボーナス34,000円×10回
6,800円 ×72回	ボーナス35,000円×12回
11,300円 ×84回	ボーナス なし

全国配送OK 指定日配達OK
代金引換配達OK プラン組替自由
クレジット最長84回まで お見積り無料

●お見積りは
TEL0466-44-0488 FAX0466-44-0099
e-mail takahisa@mars.dtinet.or.jp

●ご注文は
フリーダイヤル0120-009898 FAX0466-44-0099
HomePage http://www.waveeye.co.jp/

お葉書

252-□□
神奈川県藤沢市湘南台1-11-6
ウェーブ・アイ行
通信販売課

注文書
1.お名前
2.住所
3.電話番号
4.年齢
5.職業
6.保護者名(未成年者の方)
7.商品名
8.支払方法(現金一括・クレジット)
9.雑誌名
★クレジットの場合
月々○円×○回
ボーナス○円×○回

◆振込口座
横浜銀行湘南台支店
当座0000467
名義
株式会社ウェーブ・アイ

★下記の場合、お客様のご都合による返品、交換はお断りさせていただきます。
●商品を代引でご注文いただいた場合
●お客様のもとでキズ、破損が生じたもの
●商品出荷後の交換、キャンセル
●一度開封されたもの、ご使用になられたもの

アウトレット 新品です 放出品

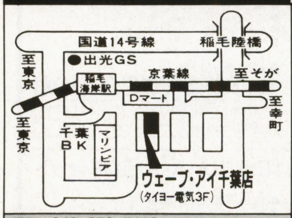
FMV5DSE253……149,800円
Presario3020……208,000円
リブレット30+12MB(アプリなし) 124,000円
FMV5DTE251……149,800円
FMV5DCE1……108,000円
FMV5DSB2……159,800円
FMV5DTE53……125,800円
FMV5DTE52+一太郎……125,800円
FMVS1353……149,800円
PC-9821V10/C4RB 89,800円
PC-9821Nr13/D10 246,000円
PC-9821CB10TA……159,900円
PC-9821V12/S7RD 139,800円
PC-9821Cr13/TA……179,800円
PC-9821Cu10/DB 169,000円
PC-9821Ct16/FA……205,800円
PC-9821La10/5A……148,000円
PC-9821Nb10/S8……179,800円
PC-9821V16/M7C2 189,800円
PC-9821V16/S5C2 169,800円

展示処分品も多数有り お問合せ下さい

Aptive H75……269,800円
PV1001JA……129,800円
サテライト110CS……139,800円
Aptive J3E(17") 179,800円
Aptive J3C+32M 189,800円
MN5100D(中古)……238,000円
リブレット30……132,000円

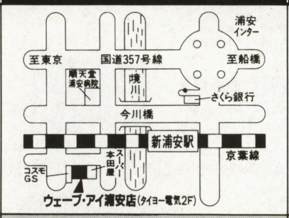
毎日変動あり。探し物ありましたらお問い合わせ下さい。

千葉店



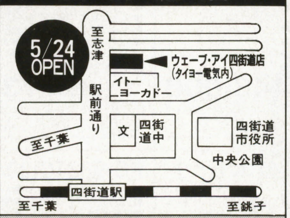
TEL.043-279-7118 千葉市美浜区高洲3-14-2

浦安店



TEL.047-353-7632 浦安市今川1-13-27 2F

四街道店



四街道市大日431-6

WAVE EYE
株式会社ウェーブ・アイ
神奈川県藤沢市湘南台1-11-6
※表示価格は全て消費税抜きの価格です。

富士通FMLABだから安心!!

Beginnerのための、安心サポート & 納得プライスで夢のパソコンを強力GET!!

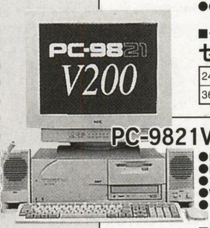
★代金引換の着払いもご利用頂けます。(代引き手数料別途)詳しくは、お電話にてお問い合わせください。

NEC 98MATE VALUESTAR

★各セットの組み合わせは自由に設定できます。
(送料は一個口につき¥1,000〜¥1,500/消費税別途)

PC-9821V200/S7(C・D) ゲームセット

- PC-9821V200/S7(C・D) … 定価¥428,000
- PC-9821V-FD1(増設ドライブ) 定価¥ 15,000
- Wave Star(サウンドボード) … 定価¥ 25,000
- To Heart …… 定価¥ 8,800
- 鬼畜王ランス …… 定価¥ 8,500
- 晴れのちときどき胸さわぎ … 定価¥ 7,800
- ときめいて誘惑 …… 定価¥ 7,800
- メイド物語 …… 定価¥ 7,800
- 悪夢95 …… 定価¥ 8,800
- キーボードカバー …… 定価¥ 2,800
- マウスパッド …… 定価¥ 2,800
- FD40枚 …… 定価¥ 5,800



■合計定価¥528,900
セット特価 ¥375,000

24回	初¥10,295	月¥10,200×23	ボ¥49,000×4
48回	初¥11,505	月¥ 9,900×47	ボ なし

PC-9821V200/S7(C・D)基本セット

- PC-9821V200/S7(C・D)
- Wave Star(サウンドボード)
- キーボードカバー
- OAタップ
- VALUESTAR入門ビデオ
- マウスパッド
- クリーナ
- FD10枚

■合計定価¥468,200
セット特価 ¥329,800

24回	初¥ 9,891	月¥ 9,800×23	ボ¥38,000×4
36回	初¥12,811	月¥11,100×35	ボ なし

PC-9821V200/S7(C・D)高級セット

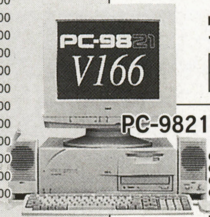
- PC-9821V200/S7(C・D)
- PM-700C(プリンタ)
- プリンタケーブル
- Wave Star(サウンドボード)
- キーボードカバー
- マウスパッド
- パソコンラック(幅650mm・4段タイプ)
- OAタップ
- FD40枚

■合計定価¥552,600
セット特価 ¥385,000

24回	初¥10,457	月¥10,400×23	ボ¥51,000×4
48回	初¥11,207	月¥10,200×47	ボ なし

PC-9821V166/S5(C・D) ゲームセット

- PC-9821V166/S5(C・D) … 定価¥333,000
- PC-9821V-FD1(増設ドライブ) 定価¥ 15,000
- Wave Star(サウンドボード) … 定価¥ 25,000
- To Heart …… 定価¥ 8,800
- 鬼畜王ランス …… 定価¥ 8,500
- 晴れのちときどき胸さわぎ … 定価¥ 7,800
- ときめいて誘惑 …… 定価¥ 7,800
- メイド物語 …… 定価¥ 7,800
- 悪夢95 …… 定価¥ 8,800
- キーボードカバー …… 定価¥ 2,800
- マウスパッド …… 定価¥ 2,800
- FD40枚 …… 定価¥ 5,800



■合計定価¥433,900
セット特価 ¥309,000

20回	初¥10,670	月¥10,000×19	ボ¥54,000×3
36回	初¥13,506	月¥10,400×35	ボ なし

PC-9821V166/S5(C・D)基本セット

- PC-9821V166/S5(C・D)
- Wave Star(サウンドボード)
- キーボードカバー
- OAタップ
- VALUESTAR入門ビデオ
- マウスパッド
- クリーナ
- FD10枚

■合計定価¥373,200
セット特価 ¥263,000

18回	初¥10,779	月¥10,200×17	ボ¥40,000×3
30回	初¥10,797	月¥10,600×29	ボ なし

PC-9821V166/S5(C・D)高級セット

- PC-9821V166/S5(C・D)
- MJ-830C(プリンタ)
- プリンタケーブル
- Wave Star(サウンドボード)
- キーボードカバー
- マウスパッド
- パソコンラック(幅800mm・3段タイプ)
- OAタップ
- FD40枚

■合計定価¥438,600
セット特価 ¥305,000

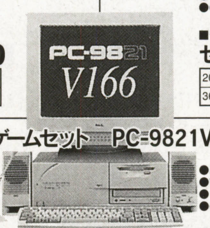
20回	初¥10,205	月¥10,000×19	ボ¥53,000×3
36回	初¥13,399	月¥10,300×35	ボ なし

PC-9821V166/S7(C・D)ゲームセット

- PC-9821V166/S7(C・D)
- PC-9821V-FD1(増設ドライブ)
- Wave Star(サウンドボード)
- キーボードカバー
- マウスパッド
- FD40枚
- To Heart
- 鬼畜王ランス
- 晴れのちときどき胸さわぎ
- ときめいて誘惑
- メイド物語
- 悪夢95

■合計定価¥483,900
セット特価 ¥339,800

24回	初¥10,054	月¥10,000×23	ボ¥40,000×4
36回	初¥12,035	月¥11,500×35	ボ なし



PC-9821V166/S7(C・D)基本セット

- PC-9821V166/S7(C・D)
- Wave Star(サウンドボード)
- キーボードカバー
- OAタップ
- VALUESTAR入門ビデオ
- マウスパッド
- クリーナ
- FD10枚

■合計定価¥423,200
セット特価 ¥295,000

20回	初¥10,245	月¥ 9,900×19	ボ¥49,000×3
36回	初¥12,972	月¥ 9,900×35	ボ なし

PC-9821V200/SZ(C・D)ゲームセット

- PC-9821V200/SZ(C・D)
- 15インチ・ディスプレー
- PC-9821V-FD1(増設ドライブ)
- Wave Star(サウンドボード)
- キーボードカバー
- マウスパッド
- FD40枚
- To Heart
- 悪夢95
- 鬼畜王ランス
- 晴れのちときどき胸さわぎ
- ときめいて誘惑
- メイド物語

■合計定価¥528,700
セット特価 ¥358,000

24回	初¥10,070	月¥ 9,700×23	ボ¥47,000×4
36回	初¥12,916	月¥12,100×35	ボ なし

PC-9821V200/SZ(C・D)基本セット

- PC-9821V200/SZ(C・D)
- 15インチ・ディスプレー
- Wave Star(サウンドボード)
- キーボードカバー
- マウスパッド
- VALUESTAR入門ビデオ
- OAタップ
- クリーナ
- FD10枚

■合計定価¥468,000
セット特価 ¥313,000

20回	初¥10,335	月¥10,200×19	ボ¥54,000×3
36回	初¥13,613	月¥10,500×35	ボ なし

PC-9821V200/M7(C・D)ゲームセット

- PC-9821V200/M7(C・D)
- PC-FD321DH(増設ドライブ)
- Wave Star(サウンドボード)
- キーボードカバー
- マウスパッド
- FD40枚
- To Heart
- 鬼畜王ランス
- 晴れのちときどき胸さわぎ
- ときめいて誘惑
- メイド物語
- 悪夢95

■合計定価¥695,900
セット特価 ¥485,000

36回	初¥11,102	月¥10,000×35	ボ¥38,000×6
48回	初¥13,227	月¥12,800×47	ボ なし

PC-9821V200/M7(C・D)基本セット

- PC-9821V200/M7(C・D)
- Wave Star(サウンドボード)
- キーボードカバー
- OAタップ
- VALUESTAR入門ビデオ
- マウスパッド
- クリーナ
- FD10枚

■合計定価¥630,200
セット特価 ¥438,000

30回	初¥11,753	月¥10,000×29	ボ¥45,000×5
48回	初¥14,099	月¥11,500×47	ボ なし

PC-9821V20/M7(C3・D3)ゲームセット

- PC-9821V20/M7(C3・D3)
- PC-FD321DH(増設ドライブ)
- Wave Star(サウンドボード)
- アンプ内蔵スピーカ
- マウスパッド
- FD40枚
- To Heart
- 鬼畜王ランス
- 晴れのちときどき胸さわぎ
- ときめいて誘惑
- メイド物語
- 悪夢95

■合計定価¥606,900
セット特価 ¥408,800

24回	初¥10,111	月¥10,000×23	ボ¥60,000×4
48回	初¥11,615	月¥10,800×47	ボ なし

PC-9821V20/S5(C3・D3)ゲームセット

- PC-9821V20/S5(C3・D3)
- PC-9821XA-E02(増設ドライブ)
- Wave Star(サウンドボード)
- アンプ内蔵スピーカ
- マウスパッド
- FD40枚
- To Heart
- 鬼畜王ランス
- 晴れのちときどき胸さわぎ
- ときめいて誘惑
- メイド物語
- 悪夢95

■合計定価¥471,900
セット特価 ¥288,000

20回	初¥10,415	月¥10,000×19	ボ¥46,000×3
30回	初¥12,782	月¥11,600×29	ボ なし

NEC CEREB CanBe & 98MATE X

★各セットの組み合わせは自由に設定できます。
(送料は一個口につき¥1,000〜¥1,500/消費税別途)

PC-9821C200/C-S1 ゲームセット

- PC-9821C200/C-S1 …… 定価¥498,000
  - ▶PC-DH171(17"ディスプレー)
  - ▶PC-SP700BK(スピーカ)
- To Heart …… 定価¥ 8,800
- 鬼畜王ランス …… 定価¥ 8,500
- 晴れのちときどき胸さわぎ … 定価¥ 7,800
- ときめいて誘惑 …… 定価¥ 7,800
- メイド物語 …… 定価¥ 7,800
- 悪夢95 …… 定価¥ 8,800
- キーボードカバー …… 定価¥ 2,800
- マウスパッド …… 定価¥ 2,800
- クリーナ …… 定価¥ 2,000
- FD40枚 …… 定価¥ 5,800

■合計定価¥560,900
セット特価 ¥395,000

30回	初¥10,900	月¥10,200×29	ボ¥34,000×5
48回	初¥13,100	月¥10,400×47	ボ なし

PC-9821C200/C-S1基本セット

- PC-9821C200/C-S1
  - ▶PC-DH171(17"ディスプレー)
  - ▶PC-SP700BK(スピーカ)
- キーボードカバー
- ご希望のゲームソフト1本(定価¥9,800相当)
- マウスパッド
- クリーナ
- FD10枚

■合計定価¥518,200
セット特価 ¥365,000

24回	初¥10,712	月¥10,000×23	ボ¥47,000×4
36回	初¥13,731	月¥12,300×35	ボ なし

PC-9821C200/C基本セット

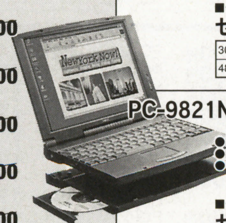
- PC-9821C200/C
- 15インチ・ディスプレー
- アンプ内蔵スピーカ
- キーボードカバー
- ご希望のゲームソフト1本(定価¥9,800相当)
- マウスパッド
- クリーナ
- FD10枚

■合計定価¥493,800
セット特価 ¥329,800

24回	初¥10,471	月¥ 9,800×23	ボ¥38,000×4
36回	初¥13,412	月¥11,100×35	ボ なし

98NOTEシリーズ

- **PC-9821Ls150/S14**(C・D) …… 特価¥379,800
- **PC-9821Ls12/D10**(C・D) …… 特価¥259,800
- **PC-9821Nr166/X30F** …… 特価¥489,800
- **PC-9821Nr150/X14F** …… 特価¥389,800
- **PC-9821Nr15/S14F** …… 特価¥299,800
- **PC-9821Nr13/D10**(A・B) …… 特価¥239,800
- **PC-9821La13** …… 特価¥259,800



PC-9821Ls150/S14(C・D)プリンタセット

- PC-9821Ls150/S14(C・D)
- BJC-35VⅡ(プリンタ)
- プリンタケーブル
- マウス
- マウスパッド
- テンキー
- FD10枚

■合計定価¥675,800
セット特価 ¥425,000

30回	初¥10,664	月¥10,000×29	ボ¥42,000×5
48回	初¥11,260	月¥11,200×47	ボ なし

PC-9821Nr15/S14Fプリンタセット

- PC-9821Nr15/S14F
- BJC-35VⅡ(プリンタ)
- プリンタケーブル
- マウス
- マウスパッド
- テンキー
- FD10枚

■合計定価¥593,800
セット特価 ¥349,800

24回	初¥10,816	月¥ 9,700×23	ボ¥44,000×4
42回	初¥11,338	月¥10,400×41	ボ なし

PC-9821C200/V-S2基本セット

- PC-9821C200/V-S2
  - ▶PC-DH28W1(28"ワイドTV)
- キーボードカバー
- マウスパッド
- ご希望のゲームソフト1本(定価¥9,800相当)
- クリーナ
- FD10枚

■合計定価¥718,200
セット特価 ¥499,800

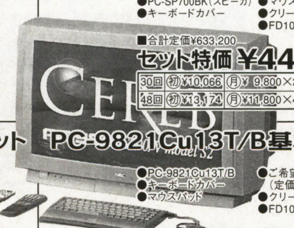
30回	初¥10,403	月¥10,000×29	ボ¥60,000×5
60回	初¥12,237	月¥11,000×59	ボ なし

PC-9821C200/V基本セット

- PC-9821C200/V
- PC-DH171(17"ディスプレー)
- PC-SP700BK(スピーカ)
- キーボードカバー
- ご希望のゲームソフト1本(定価¥9,800相当)
- マウスパッド
- クリーナ
- FD10枚

■合計定価¥633,200
セット特価 ¥448,000

30回	初¥10,066	月¥ 9,800×29	ボ¥49,000×5
48回	初¥13,174	月¥11,800×47	ボ なし



PC-9821Xa20/W30ゲームセット

- PC-9821Xa20/W30
- 17インチ・ディスプレー
- PC-9821RA-FD1(増設ドライブ)
- Wave Star(サウンドボード)
- アンプ内蔵スピーカ
- キーボードカバー
- マウスパッド
- FD40枚
- To Heart
- メイド物語
- 鬼畜王ランス
- 悪夢95
- 晴れのちときどき胸さわぎ
- ときめいて誘惑

■合計定価¥543,900
セット特価 ¥368,000

24回	初¥10,773	月¥10,000×23	ボ¥48,000×4
42回	初¥11,147	月¥11,000×41	ボ なし

PC-9821Xa20/W30基本セット

- PC-9821Xa20/W30
- 17インチ・ディスプレー
- Wave Star(サウンドボード)
- アンプ内蔵スピーカ
- キーボードカバー
- マウスパッド
- クリーナ
- FD10枚

■合計定価¥479,000
セット特価 ¥323,000

24回	初¥10,001	月¥ 9,800×23	ボ¥36,000×4
36回	初¥11,635	月¥10,900×35	ボ なし

PC-9821Cu13T/Bゲームセット

- PC-9821Cu13T/B
- To Heart
- 鬼畜王ランス
- 晴れのちときどき胸さわぎ
- ときめいて誘惑
- メイド物語
- 悪夢95
- キーボードカバー
- マウスパッド
- FD40枚

■合計定価¥408,900
セット特価 ¥293,000

20回	初¥10,880	月¥10,000×19	ボ¥47,000×3
36回	初¥12,866	月¥ 9,800×35	ボ なし

PC-9821Cu13T/B基本セット

- PC-9821Cu13T/B
- キーボードカバー
- マウスパッド
- ご希望のゲームソフト1本(定価¥9,800相当)
- クリーナ
- FD10枚

■合計定価¥368,200
セット特価 ¥263,000

20回	初¥ 9,975	月¥ 9,900×19	ボ¥36,000×3
30回	初¥11,313	月¥10,500×29	ボ なし

PC-9821Ct20/A(A・B)ゲームセット

- PC-9821Ct20/A(A・B)
- To Heart
- 鬼畜王ランス
- 晴れのちときどき胸さわぎ
- ときめいて誘惑
- メイド物語
- 悪夢95
- キーボードカバー
- マウスパッド
- FD40枚

■合計定価¥558,900
セット特価 ¥367,800

24回	初¥10,561	月¥ 9,800×23	ボ¥49,000×4
36回	初¥13,597	月¥12,400×35	ボ なし

PC-9821Ct20/A(A・B)基本セット

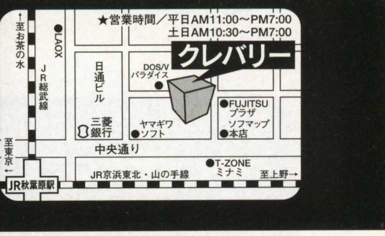
- PC-9821Ct20/A(A・B)
- キーボードカバー
- ご希望のゲームソフト1本(定価¥9,800相当)
- マウスパッド
- クリーナ
- FD10枚

■合計定価¥518,200
セット特価 ¥338,000

24回	初¥10,245	月¥ 9,800×23	ボ¥40,000×4
36回	初¥14,467	月¥11,300×35	ボ なし

パソコンショップ クレバリー

本社：〒101 東京都千代田区外神田3-14-3 福栄秋葉原ビル4F
【振込銀行】三和銀行 秋葉原支店 普通口座：1019565
【振込名義】株式会社クレバリー



お問合せ ご注文は ☎03-5296-1770 FAX.03-5296-1772 受付時間 AM10：00～PM7：00

★DESKPOWERのメモリ・プリンタのセット内容は変更可能です。本体のみでも超特価で販売しております！

FMV DESKPOWER SII15
- ●FMVS2151～3
  - ▶Pentium-150 ▶15"CRT
  - ▶32MB ▶8倍速CD-ROM
  - ▶1.6GBHDD ▶33.6KFAXモデム
- ●キーボードカバー
- ●マウスパッド
- ●FD10枚
- ●人気CD-ROMソフト
- ●FMV入門ビデオ

Ⓐ16MBパワーアップセット（合計48MB） **¥205,800**
ⒷXJS-400プリンタセット（SII15P仕様） **¥235,000**

FMV DESKPOWER SII165
- ●FMVS21651～3
  - ▶MMX Pentium-166 ▶15"CRT
  - ▶32MB ▶8倍速CD-ROM
  - ▶2.1GBHDD ▶33.6KFAXモデム
- ●キーボードカバー
- ●マウスパッド
- ●FD10枚
- ●人気CD-ROMソフト
- ●FMV入門ビデオ

Ⓐ16MBパワーアップセット（合計48MB） **¥249,800**
ⒷBJC-240Jプリンタセット **¥259,800**

FMV DESKPOWER SII167
- ●FMVS2167～3
  - ▶MMX Pentium-166 ▶17"CRT
  - ▶32MB ▶8倍速CD-ROM
  - ▶2.1GBHDD ▶33.6KFAXモデム
- ●キーボードカバー
- ●マウスパッド
- ●FD10枚
- ●人気CD-ROMソフト
- ●FMV入門ビデオ

Ⓐ32MBパワーアップセット（合計64MB） **¥295,800**
ⒷMJ-830Cプリンタセット **¥299,800**

FMV DESKPOWER SII205
- ●FMVS22051～53
  - ▶MMX Pentium-200 ▶15"CRT
  - ▶32MB ▶12倍速CD-ROM
  - ▶2.5GBHDD ▶33.6KFAXモデム
- ●キーボードカバー
- ●マウスパッド
- ●FD10枚
- ●人気CD-ROMソフト
- ●FMV入門ビデオ

Ⓐ16MBパワーアップセット（合計48MB） **¥279,800**
ⒷBJC-420Jプリンタセット **¥295,800**

FMV DESKPOWER SII20
- ●FMVS2201～3
  - ▶MMX Pentium-200 ▶薄型17"CRT
  - ▶32MB ▶12倍速CD-ROM
  - ▶2.5GBHDD ▶33.6KFAXモデム
- ●キーボードカバー
- ●マウスパッド
- ●FD10枚
- ●人気CD-ROMソフト
- ●FMV入門ビデオ

Ⓐ32MBパワーアップセット（合計64MB） **¥329,800**
ⒷPM-700Cプリンタセット **¥349,800**

FMV DESKPOWER TII16
- ●FMVT2161～3
  - ▶MMX Pentium-166 ▶15"CRT
  - ▶32MB ▶8倍速CD-ROM
  - ▶2.5GBHDD ▶33.6KFAXモデム
- ●キーボードカバー
- ●マウスパッド
- ●FD10枚
- ●人気CD-ROMソフト
- ●FMV入門ビデオ

Ⓐ16MBパワーアップセット（合計48MB） **¥288,000**
ⒷMJ-830Cプリンタセット **¥304,000**

FMV DESKPOWER TII20
- ●FMVT2201～3
  - ▶MMX Pentium-200 ▶17"ダイヤモンドトロン
  - ▶32MB ▶12倍速CD-ROM
  - ▶3.2GBHDD ▶33.6KFAXモデム
- ●キーボードカバー
- ●マウスパッド
- ●FD10枚
- ●人気CD-ROMソフト
- ●FMV入門ビデオ

Ⓐ32MBパワーアップセット（合計64MB） **¥393,000**
ⒷPM-700Cプリンタセット **¥415,000**

FMV DESKPOWER TpII20
- ●FMVTP2201～3
  - ▶Pentium Pro-200 ▶17"ダイヤモンドトロン
  - ▶32MB ▶12倍速CD-ROM
  - ▶3.2GBHDD ▶33.6KFAXモデム
- ●キーボードカバー
- ●マウスパッド
- ●FD10枚
- ●人気CD-ROMソフト
- ●FMV入門ビデオ

Ⓐ32MBパワーアップセット（合計64MB） **¥428,800**
ⒷPM-700Cプリンタセット **¥449,800**

Aptivaシリーズ

Aptiva B86	¥309,800
Aptiva B87	¥338,000
Aptiva B97	¥372,800
Aptiva B60	¥199,800
Aptiva B65	¥262,800
Aptiva B75	¥289,800
Aptiva B80	¥309,800
Aptiva B85	¥345,800
Aptiva B95	¥378,800
Aptiva T81	¥272,800
Aptiva T84	¥253,800
Aptiva T85	¥309,800
Aptiva T94	¥291,800
Aptiva T95	¥343,800
Aptiva J51	¥186,800
Aptiva J52	¥186,800
Aptiva J35	¥159,800
Aptiva H5F	¥215,800

★ディスプレー・プリンタなどのSETの組み合わせ及びクレジットの回数は、ご希望に応じて自由に設定できます。

周辺機器特価コーナー

ディスプレー

●NEC	PC-TM151	特価¥32,800
●NEC	PC-TM171	特価¥86,800
●NEC	PC-KM174R	特価¥99,800
●iiyama	MF-8517E	特価¥51,500
●iiyama	MF-8617E	特価¥58,800
●iiyama	MT-8617E	特価¥63,800
●iiyama	MT-8617ES	特価¥72,800
●SONY	CPD-17SF9	特価¥66,980
●三菱	RD-17V	特価¥64,980
●三菱	RD-17GX II CLEAR	特価¥74,800

プリンタ

●Canon	BJC-240J	特価¥22,500
●Canon	BJC-420J	特価¥28,800
●Canon	BJC-620JW	特価¥45,800
●Canon	BJC-455J	特価¥49,800
●Canon	BJC-35v II	特価¥36,980
●Canon	LBP-210	特価¥39,980
●EPSON	LP-700W（レーザー）	特価¥43,800
●EPSON	LP-1700S	特価¥76,800
●FUJITSU	XJS-400	特価¥43,800

メモリ

●I・O	NE-SD4100-16MT	特価¥12,080
●I・O	NE-SD4100-32MT	特価¥23,500
●I・O	NE-EDO-8MX2T	特価¥12,880
●I・O	NE-EDO-16MX2T	特価¥23,500
●I・O	NE-EDO-32MX2T	特価¥44,500
●I・O	NE-ECC-8MX2T	特価¥14,500
●I・O	NE-ECC-16MX2T	特価¥26,800
●I・O	NE-ECC-32MX2T	特価¥50,500
●I・O	NE-SIMXA-8MX2T	特価¥14,500
●I・O	NE-SIMXA-16MX2T	特価¥26,800
●I・O	NE-SIMXA-32MX2T	特価¥50,500
●I・O	NE-SIMXB-8MX2T	特価¥12,880
●I・O	NE-SIMXB-16MX2T	特価¥23,500
●I・O	NE-SIMXB-32MX2T	特価¥44,500
●I・O	NE-SIM32-H16MT	特価¥12,080
●I・O	NE-SIM32-H32MT	特価¥23,500
●I・O	NE-SIM36-H16MT	特価¥13,880
●I・O	NE-SIM36-H32MT	特価¥26,800
●I・O	Cb234-16M	特価¥17,800
●I・O	Cx34-16M	特価¥19,980
●I・O	Nb64-16MT	特価¥14,500
●I・O	Nb64-32MT	特価¥26,800
●I・O	Nr64-16MT	特価¥12,880
●I・O	Nr64-32M	特価¥23,500
●I・O	Nr64-64ME	特価¥44,500
●メルコ	ESD-16MH	特価¥12,880
●メルコ	ESD-32MH	特価¥23,500
●メルコ	EMH-16MH	特価¥12,880
●メルコ	EMH-32MH	特価¥23,500
●メルコ	EMH-64MH	特価¥44,600
●メルコ	EMH-E32MH	特価¥26,800
●メルコ	EMH-E64MH	特価¥50,800
●メルコ	EMW-P32MH	特価¥23,500
●メルコ	EMW-P64MH	特価¥44,600
●メルコ	EMF-P32MH	特価¥23,500
●メルコ	EN8-16MH	特価¥14,500
●メルコ	EN8-L32MH	特価¥23,500
●メルコ	EN8-T64MH	特価¥45,980
●メルコ	EN8-32MH	特価¥26,800
●メルコ	EN8-64MH	特価¥50,800
●メルコ	VMH-16MH	特価¥12,880
●メルコ	VMH-32MH	特価¥23,500
●メルコ	VMH-64MH	特価¥44,600
●メルコ	VMH-E32MH	特価¥26,800
●メルコ	VMH-E64MH	特価¥50,800
●メルコ	VMC-W32MH	特価¥23,500
●メルコ	VMB-W32MH	特価¥27,400
●メルコ	VD8-16MH	特価¥14,500
●メルコ	VD8-32MH	特価¥26,800
●メルコ	VSG-32MH	特価¥23,500
●メルコ	VED-E32MH	特価¥26,800

※その他のI・O、メルコの商品はお問い合わせください。

ハードディスク

●メルコ	DSC-U2000（Ultra SCSI）	特価¥51,800
●メルコ	DSC-U3000（Ultra SCSI）	特価¥56,800
●メルコ	DSC-N2000NS（98用I/F付）	特価¥48,800
●メルコ	DSC-D2000PS（PCI用I/F付）	特価¥48,800
●メルコ	DSC-S2000S	特価¥41,500
●I・O	HDVS-2G	特価¥38,000
●I・O	HDVS-2G/98 III P（I/F付）	特価¥49,500
●I・O	HDVS-2G/SPCI	特価¥48,990
●I・O	HDI-3.2G/DV（DOS/V・IDE）	特価¥46,500
●I・O	HDI-3.2G/98（内蔵・IDE）	特価¥47,500
●I・O	HDI-2.1G/98（内蔵・IDE）	特価¥36,800

CD-ROM・MO・ZIP

●I・O	CDR-VX24（CD-R）	特価¥58,000
●I・O	CDR-VX24/PCSC	特価¥61,800
●I・O	CDV-PX12（12倍速）	特価¥25,990
●I・O	CDV-PX12/PCSC（12倍速ノート）	特価¥31,500
●I・O	CDC-AB86（8倍速6連装）	特価¥22,980
●I・O	CDC-TX86（8倍速6連装）	特価¥30,500
●I・O	CDV-AB16（16倍速ファイルベイ）	特価¥19,800
●メルコ	CDS-S16（16倍速）	特価¥25,200
●メルコ	CDS-D16C（16倍速ノート）	特価¥32,800
●メルコ	CDI-16FB（16倍速ファイルベイ）	特価¥19,300
●メルコ	CDS-2W6R（CD-R）	特価¥58,500
●メルコ	MOS-S640（MO）	特価¥67,980
●メルコ	MOS-S230（MO）	特価¥38,800
●メルコ	MON-D230C（ノート用MO）	特価¥45,800
●メモレックス	Z100P（ZIP）	特価¥19,500

外付ドライブ & 増設ドライブ

●NEC	PC-FD321DH	特価¥16,800
●NEC	PC-9821V-FD1	特価¥13,000
●NEC	PC-9821RA-FD1	特価¥13,000
●NEC	PC-9821XA-E02	特価¥13,000
●R&D	FDD-3SZ（3.5"1FDD）	特価¥13,500
●R&D	FDD-3WZ（3.5"2FDD）	特価¥20,500
●R&D	FDD-5SZ（5"1FDD）	特価¥17,800
●R&D	FDD-5WZ（5"2FDD）	特価¥26,800
●R&D	FDD-1MX（FDDインターフェース）	特価¥ 8,800

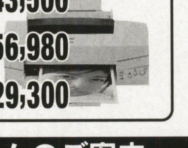
マルチメディア

●ヤマハ	YST-M7（スピーカ）	特価¥ 5,980
●ヤマハ	YST-M15（スピーカ）	特価¥ 7,980
●ヤマハ	YST-M20DSP（スピーカ）	特価¥ 9,980
●NEC	PC 3Dエンジン＋ULTIM@TE	特価¥14,500
●NEC	PC 3Dエンジン＋バイオハザード	特価¥17,500
●NEC	PC-9801-118（サウンドボード）	特価¥17,800
●NEC	PC-9801-86（サウンドボード）	特価¥19,800
●キュービジョン	Card86-R（98ノート用FM音源）	特価¥17,800
●キュービジョン	Wave SMIT	特価¥24,500
●キュービジョン	Wave Star	特価¥18,800
●キュービジョン	MIDI Star/GS	特価¥14,500
●Adaptec	AHA-1510B/J97	特価¥10,200
●Adaptec	AHA-1520B/J97	特価¥15,200
●Adaptec	AHA-2940AU/J97	特価¥28,800
●Adaptec	AHA-2920/J97	特価¥17,300
●Adaptec	AHA-1460A/J97	特価¥13,800
●ラトック	REX-9530A（SCSI II カード）	特価¥13,000
●ラトック	REX-9530M（SCSI II カード）	特価¥13,000
●メルコ	WGP-VG2DX	特価¥16,980
●メルコ	WGP-VG4DX	特価¥20,000
●I・O	GA-PVR3D4/PCI	特価¥13,800
●I・O	GA-PG3DVX4/98PCI	特価¥29,300
●I・O	GA-PG3DVX8/98PCI	特価¥36,700
●I・O	GA-PGDX2/98PCI	特価¥15,800
●I・O	GA-PGDX4/98PCI	特価¥19,800
●I・O	GA-PRTV4/PCI	特価¥22,980
●I・O	GA-PRTV4/98PCI	特価¥22,980

スキャナ、モデム & デジタルカメラ他

●EPSON	GT-2000WIN（スキャナ）	特価¥28,990
●EPSON	GT-5000WIN（スキャナ）	特価¥34,800
●EPSON	GT-8500WIN（スキャナ）	特価¥49,800
●EPSON	GT-9500WIN（スキャナ）	特価¥98,000
●SHARP	JX-250W2（スキャナ）	特価¥48,800
●マイクロデータ	FIC Scan300（スキャナ・キット付）	特価¥34,800
●NEC	Aterm IT-55DSU（TA）	特価¥38,000
●ヒューコム	HUCOM-EX-W（33.6K対応モデム）	特価¥11,800
●ヒューコム	HUCOM-EX336W（33.6Kモデム）	特価¥15,800
●マイクロコム	DESK Porte 336S-W（33.6Kモデム）	特価¥15,980
●TDK	DF3314EX（33.6Kモデムカード）	特価¥25,800
●TDK	DF3314ES（33.6Kモデムカード）	特価¥20,980
●OLYMPUS	C-800L（デジカメ）	特価¥92,800
●RICHO	DC-2E（デジカメ）	特価¥51,500
●RICHO	DC-2L（デジカメ）	特価¥58,500
●CASIO	QV-300（デジカメ）	特価¥52,980
●EPSON	CP-100（デジカメ）	特価¥19,980
●EPSON	CP-200（デジカメ）	特価¥37,800
●Canon	PowerShot350（デジカメ）	特価¥46,980
●Canon	PowerShot600N（デジカメ）	特価¥79,800
●Canon	PowerShot30T（デジカメ）	特価¥35,800
●富士フィルム	DS-8（デジカメ）	特価¥39,800
●富士フィルム	DS-7（デジカメ）	特価¥29,800
●マイクロソフト	OFFICE97PRO	特価¥54,800
●マイクロソフト	OFFICE97PRO（マウス付）	特価¥58,000
●マイクロソフト	OFFICE97 Proアップグレード	特価¥32,500
●マイクロソフト	OFFICE97 Proアップグレード（マウス付）	特価¥35,800
●NEC	MS-Windows Ver3.1	特価¥16,800
●NEC	MS-DOS Ver6.2	特価¥ 9,800
●ワコム	Art Pad II Serial	特価¥13,980
●ワコム	Art Pad II Pro Serial	特価¥26,800

EPSON newカラリオ



PM-700C 特価¥43,500
MJ-930C 特価¥56,980
MJ-830C 特価¥29,300

（Aタイプ）

●650（W）×700（D）×1,351（H）mm
●17インチモニタ対応
特価¥9,800

（Cタイプ）

●800（W）×690（D）×1,353（H）mm
●タワー型パソコンに最適
特価¥10,800

これなら安心!! クレバリー通販システムのご案内

ご注文方法 ●電話かFAXにてご注文ください。●ご覧頂いた雑誌名（何月号）と注文される商品名をお伝えください。●お支払いは現金一括か代引（着払）かクレジットかをお伝えください。●納期・送料・代引手数料・合計金額をお知らせ致します。●商品のお届け希望日、お届けの時間帯（午前・午後・夕方6時すぎ）をお伝えください。

お支払方法 《銀行振込みの場合》●お近くの銀行から上記の口座（本誌の当社社名隣に記載）へお振込みください。●電信扱いでお振込みください。（振込み手数料はお客様のご負担とさせて頂きます。）●ご入金確認後、宅配便にてお届け致します。
《代金引換（着払い）の場合》●商品到着時に、商品と引き換えに代金をお支払い頂きます。
●右記代引手数料が別途加算されます。

★ 3万円未満 ……500円
★ 3万円以上～10万円未満…1000円
★10万円以上～30万円未満…1500円
★30万円以上～40万円未満…2500円
★40万円以上～60万円未満…3000円
★60万円以上～90万円未満…4500円

《クレジット（分割・ボーナス一括）の場合》
●注文後、クレジット用紙を郵送致します。ご記入の上、ご返送ください。●クレジット会社の審査後、承認がおり次第、商品を発送致します。

支払回数	1	3	6	10	12	15	18	20	24	30	36	42	48	54	60
手数料(%)	2.0	2.5	3.2	5.0	5.3	7.0	8.5	10.0	10.5	13.5	14.5	18.0	19.5	23.5	25.0

送料 ●本体・ディスプレー・プリンター等大きな荷物は1個口1500円、周辺機器等小さな荷物は1個口1000円～1200円の送料となります。（沖縄・離島は別途必要となります。）

《保証及び修理サービス》●商品には全てメーカー保証が付いています。●故障時には、弊社またはお近くのメーカー修理サービスセンターに送るか持ち込んで頂いて修理を受けて頂きます。●送って頂く時の送料はお客様のご負担、返送時の送料は弊社またはサービスセンターの負担となります。

《初期不良》●初期不良（到着日から7日以内）の場合は同じ商品の新品と交換致します。（送料は往復、弊社負担）但し、箱・説明書等すべてある場合●初期不良によるキャンセルはお受けできません。

《キャンセル条件及びご注意点》①商品の出荷前のキャンセルは次のような条件でキャンセル可能です。（但し、お取り寄せ品は出荷前でも不可）＊銀行振込み後にキャンセルをする場合：キャンセル料3000円＊クレジットの審査がおりた後にキャンセルをする場合：キャンセル料5000円＊代引きでご注文の商品を出荷後、到着前の場合はキャンセル料3000円と往復の運賃をお客様にご負担頂きます。②商品到着後、3日以内にお申し出があれば未開封・未使用の場合に限りキャンセルをお受け致します。但し、それまでにかかった費用・往復の送料及びキャンセル料はお客様にご負担頂きます。③3日以内であっても、開封済または使用済の商品・お取り寄せ品・ソフトウェア・消耗品の返品は一切できません。

COMPUTER 恋LAND 夢LAND

東京ゲームデザイナー学院［東京校・横浜校・大宮校］

PHONE 03-3370-2720 〒151 東京都渋谷区代々木3-55-28 ■資料請求はお気軽にお電話下さい。(無料)

ゲームクリエイター科 ☎03-3370-2720

ゲームデザイナー養成講座コース一覧

全日制	1年コース	(月～金曜日) AM10:00～PM4:00	1年間でゲームのデザインからゲームプログラムの制作までの、ゲーム制作の一連の流れを全てマスターするコースです。
全日制	2年コース	(月～金曜日) AM10:00～PM4:00	ゲームデザインからプログラム制作までを2年間かけてじっくりと勉強できます。時間がありますから凝ったコンピューターゲームを制作することができます。
全日制	3年コース	(月～金曜日) AM10:00～PM4:00	このコースは、3年間かけてかなり高度で未来的な技術も併せて修得することを志す方には最適です。

ゲームアーティスト・キャラクターデザイナー養成講座

全日制	(月～金曜日) AM10:00～PM4:00	デッサンの基礎からゲームキャラクターのデザイン及びキャラクターのアニメーション技術を実習中心の授業体制で徹底指導、今人気急上昇の講座です。(1、2年コース)

ゲームアーティスト・CGクリエイター養成講座

全日制	(月～金曜日) AM10:00～PM4:00	デッサンの基礎から、2D・3DCGグラフィック及び2D・3Dグラフィックアニメーション技術を実習中心に完璧指導。今キャラクターデザイナー養成講座と並んで人気急上昇の講座です。

3Dグラフィック&モーションキャプチャークリエイター養成講座

全日制	(月～金曜日) AM10:00～PM4:00	デッサンの基礎から今流行の3Dグラフィック技術、人物の動きを直接取り込む最新の技術「モーションキャプチャー」を勉強する創造力とハイテク重視のゲームグラフィッカー養成講座です。(2、3年コース)

ゲーム企画・シナリオライター養成講座

全日制	(月～金曜日) AM10:00～PM4:00	ゲーム企画、シナリオを中心に、ゲーム心理学、CG、キャラクターデザイン、プログラミングを勉強する本格的な養成講座です。(1、2、3年コース)

ゲーム評論・雑誌ライター養成講座

全日制	(月～金曜日) AM10:00～PM4:00	将来、ゲーム評論家、ゲームアナリスト、又はゲーム雑誌のライターを志す方を対象に設けられた本格的な養成講座です。(2、3年コース)

サウンドクリエイター養成講座

全日制	(月～金曜日) AM10:00～PM4:00	サウンドクリエイター志望の為に設けられたゲームの作曲からサウンドドライバーの作成までの一貫教育講座です。只今、大人気です。(1、2年コース)	単科	月・木曜日 PM1:00～4:00 PM6:30～9:00	ゲーム作曲コース、サウンドドライバー作成コース、総合コースの3つのコースがあります。

ゲームデザインクリエイター養成講座

全日制	(月～金曜日) AM10:00～PM4:00	プログラミングは苦手だが、ゲームのアイディアは豊富で自信があるので、ゲーム開発ツールで自分のデザインしたゲームを沢山作って、プランナーとして会社にアピールしたい人には最適の講座です。(1、2年コース)

平成9年度 東京校 ゲームクリエイター科入学式1,300名

名古屋ゲームデザイナー学院 98年OPEN!!

お問い合わせ
☎03-3370-2720

大手ゲーム会社、就職希望者の為のゲームデザイナー養成講座!

◆スペシャル版◆

- 全日制2年コース／月曜日～金曜日 AM10:00～PM4:00
- 開講日／1998年4月入学
- この講座のみ入学試験あり。(適性、筆記、面接)
- 応募願書受付／本年5月1日より開始

※全日制2年コース1期生が、いきなり1部上場ゲーム会社に一発合格した伝説的な実績をひっさげて皆様に贈る自信満々の講座です。
早い者勝ち! 大手ゲーム会社に入るなら当学院で勉強するのが最短、最善の道です。

ゲームデザイナー養成講座

毎月開講コース／5月・6月生受付中!

通信講座募集中

ゲームデザイナー養成講座

■BASICゲームプログラミングコース
■C言語ゲームプログラミングコース
■アセンブラゲームプログラミングコース
■ゲームデザイナーコース

サウンドクリエイター養成講座

■サウンドコンポーザーコース

1998年4月生 学校見学会実施中!

情報処理ゲーム科 ——— ☎03-5350-2405

★インターネット・ホームページクリエイター科………(全日2年)
★情報処理・ゲーム科………(全日2年)
★情報処理・CG検定科………(全日2年)
★情報処理・キャラクターデザイン科………(全日2年)
★情報処理検定資格科………(全日1年)

アニメ・声優タレント科(あにめにあ)—☎03-5350-2422

★アニメーター科………(全日1・2年)
★声優タレント科………(全日1・2年)
★CGアニメ・ゲーム科………(全日2年)
★CGアニメ&ゲームキャラクターデザイン科………(全日2年)

〈姉妹校〉開校1年目にして人気沸騰!!

大阪ゲームデザイナー学院

大阪市北区天神橋1-12-6
TEL.06-882-4980㈹

キリトリ線

★プログラム投稿応募カード★

このカードは，プログラムの整理用に使います。必要事項を記入の上，作品に同封してください。
また，封筒にも機種名，タイトルを必ずお書きください。

マイコンBASICマガジン 応募カード

機種名	
プログラム名	
氏名	年令　　才
住所	〒
TEL番号	
応募年月日	年　月　日

キリトリ線

郵便はがき

切手をお貼り下さい

141-□□

（受取人）

東京都品川区東五反田1－11－15

電波新聞社

月刊

マイコンBASICマガジン

編集部⑥

ご住所（ふりがな）	〒　都・道　府・県		
電話	―　―		
ご氏名（ふりがな）		年令	才
		性別	男・女
職業：		勤務先または学校名：	
本誌を　毎月・時々・初めて 読む		何人で読みますか　（　）人	

お楽しみプレゼント ⑥応募欄

＊274ページにお楽しみプレゼントのコーナーがあります。希望賞品番号と賞品名を一つだけご記入ください。

希望賞品名：

インターネット・アンケート

・すでに始めている（月平均　時間）　・開始予定（　月）　・興味なし

キリトリ線

月刊マイコンBASICマガジン⑥ 愛読者カード

●記事欄　★OFコーナー　■質問・感想

●あなたの持っているコンピュータ機器をご紹介ください。
パソコン
Windows環境にある(95　3.1)　ない
周辺機器
ゲーム機

●今後購入予定のコンピュータ機器は？
パソコン
周辺機器
ゲーム機

●今月号の本誌でよかった記事(タイトル名)は？
①　②　③

●今月号の本誌でつまらなかった記事(タイトル名)は？

●くわしく紹介してほしいソフトは？
対応機種：

●くわしく紹介してほしいパソコン/ゲーム機/周辺機器は？

●あなたはデジタル・カメラに興味がありますか？
すでに持っている　興味ある　ない　わからない

●デジタル・カメラのメーカーの中で，ブランドイメージの高いメーカーは？

●広告資料請求欄●右のリストの番号を記入してください。

広告資料番号										

キリトリ線

	掲載ページ	資料請求番号
★ハード／アクセサリ		
ＮＥＣホームエレクトロニクス	表２～前付カラー３	1
ＮＥＣ	表４	2
カシオ	前付カラー19	3
富士電気化学	前付21	4
サンクレスト	後付302	5
★メディア		
帝人	前付カラー５	6
ソニー	前付カラー18	7
★ソフト		
富士通ミドルウェア	前付カラー20	8
セガ・エンタープライゼス	中付カラー156，記事中カラー228～229	9
Ｔ・Ｇ・Ｌ	中付カラー157	10
マスターピース	中付カラー158～159	11
ＳＰＳ	中付カラー160	12
ディー・クルーズ	中付カラー161	13
日本ファルコム	表３	14
★レコード関連		
ファルコムレーベル(キングレコード)	記事中カラー243	15
ＮＴＴ出版	記事中カラー245	16
ビクターエンタテインメント	記事中カラー247	17
ポニーキャニオン	記事中カラー250	18
★学校関連		
東京ゲームデザイナー学院	前付26	19
アイマックスアカデミー	中付カラー167	20
日本ゲームデザイナー学院	中付カラー168	21
代々木アニメーション学院	中付カラー169	22
バンタン電脳情報学院	中付カラー170	23
★パソコン・ショップ		
●関東・甲信越		
ウェーブ・アイ	前付22～23	24
クレバリー	前付24～25	25
ロケット	記事中53	26
アクセスコンピュータ	記事中55	27
遊基パソコン館	記事中65	28
アトム	後付303	29
メディアバレー	後付304～305	30
コンピュータバンク	後付306～307	31
インパクト	後付308	32
ＰＣアウトレット	後付309	33
エリント	後付310	34
アクティブ	後付311	35
パシフィックネット	後付312	36
ポイント	後付313	37
アイ・ツー東京１号店	後付314	38
ソフトショップラム	後付315	39
サンマックス	後付316	40
ＯＴＴＯ	後付317	41
日本マイコン流通センター	記事中49，51　後付318～322	42
●関西		
ユニオンコンピューターネットワーク	後付316	43
イオシス	後付317	44
★中古基板販売		
トライ	記事中285	45
キョーワインターナショナル	記事中286	46

◆ 定期購読●直接購読のしおり ◆

弊社刊行の雑誌は，ご自宅直送方式の年間定期購読をお勧め申し上げます。スピーディーで確実，そしてお得な定期購読をぜひご利用下さいませ。

また　ご希望の雑誌・書籍が，ご近所の書店にない場合は右の振替用紙にて直接ご注文下さい。

■ 年間定期購読料（消費税込料金となっております。）

電気店	￥16,000	マイコンBASICマガジン	￥6,120
ラジオの製作	￥ 8,400	OAビジネスパソコン	￥6,800
電波新聞縮刷版	￥82,000		

■ 年間購読の特典

①特別号も通常の定価でご購読いただけます。
②電気店は13冊分の購読ができます。
③ＯＡビジネスパソコンは定期特別定価です。

◆確実な振替口座を利用してご送金下さい◆

送金手数料が不要で，確実な郵便振替でご送金をお願い申しあげます。手続きは簡単です。右の郵便振替用紙に下記の必要事項を記入し，郵便局窓口に必要金額と共にご提出いただくだけですみます。

①購読申込書に必要事項を記入ください。なお１年間，或は２年間購読かをはっきりご記入ください。
②払込通知票，払込票に送金合計金額と住所，氏名をご記入ください。払込通知票と払込票は絶対に切りはなさないようにしてください。なお，必ずフリガナをご記入下さい。
③弊社への御意見・御希望がございましたら，通信欄へご記入下さい。
④すべて記入が終了しましたら，案内文のみ切り離して郵便局窓口に金額を添えて提出してください。

※振替によるご送金は，着本までに約２週間ほどかかりますのでお含みおきください。
お急ぎの場合は，現金書留に，右購読申込書を同封してご送金ください。

この受領証は、郵便局で機械処理をした場合は郵便振替の払込みの証拠となるものですから大切に保存してください。

ご注意

この払込書は、機械で処理しますので、口座番号及び金額を記入する際は、枠内に丁寧に記入してください。

また、下部の欄（表面及び裏面）を汚したり、本票を折り曲げたりしないでください。

（郵政省）

払込取扱票

02 東京

通常払込料金 加入者負担

口座番号（右詰めにご記入ください）	00150-3-51961
加入者名	株式会社 電波新聞社
金額	千 百 十 万 千 百 十 円
料金	
特殊取扱	

通信欄	
※定期購読誌名	
※新規 継続	
購読期間	年 月号より 年間
送金額（送料当社負担）	円
御希望誌・ソフト・グッズ名	
冊数	
送金額（送料共）	円
	円
	円
フリガナ 送付先住所	□□□-□□
産業分類	
所属又は職種	
フリガナ 送付先御氏名	
電話	TEL
年令	才
性別	男・女

払込人住所氏名（郵便番号 ）※

（電話番号 － － ）

受付局日附印

裏面の注意事項をお読みください。（郵政省） （私製承認 東 第1005号）

各票の※印欄は、払込人において記載してください。

切り取らないで郵便局にお出しください。

払込票兼受領証

口座番号	00150-3-51961（右詰めにご記入ください）
加入者名	株式会社 電波新聞社
金額	※ 千 百 十 万 千 百 十 円
払込人住所氏名	※
料金	（消費税込み） 円
特殊取扱	

通常払込料金加入者負担

受付局日附印

記載事項を訂正した場合は、その箇所に訂正印を押してください。

切り取って郵便局へお出し下さい。

電波新聞社出版物一覧

（消費税込料金となっております）

97. 4現在

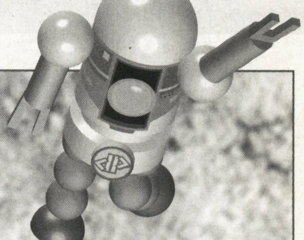
書名	価格	送料	書名	価格	送料
図解エレクトロニクス工作⑩	1,835円	〒310円	通信サービスのしくみ	2,039円	〒310円
LAN対応データベースの構築ガイド	2,854円	〒310円	デジタルICのすべて	1,937円	〒310円
ロータス・アプローチ96活用ガイド	1,835円	〒310円	DVD & DVC 入門基本18章	1,529円	〒310円
Windows 95 活用ガイド	1,631円	〒310円	オール・アバウト・ウォーザード	1,509円	〒310円
ロータス・ワードプロ96活用ガイド	1,835円	〒310円	ビジュアルBASIC講座	1,988円	〒310円
新ビデオ技術ハンドブック	2,345円	〒310円	衛星のすべて（改訂版）	1,988円	〒310円
マルチメディアの基礎技術	2,039円	〒310円	エレクトロニクス用語辞典・改訂版	4,689円	〒380円
SEのための情報・システム工学入門	2,039円	〒310円	パソコン認定試験合格対策試験問題集 3級・4級	2,039円	〒310円
VTRのすべて増補改訂版	2,141円	〒310円	衛星放送の越境と自由化	1,529円	〒310円
TVのすべて改訂版	1,988円	〒310円	JRA-VAN通信スターターブックforウィンドウズ	3,975円	〒240円
マイクロAccess 95活用ガイド	1,835円	〒310円	アマチュア無線受験マニュアル	1,988円	〒380円
新オシロ・ロジアナ入門講座	2,243円	〒310円	CD技術のすべて	2,039円	〒310円
まんが電気学入門増補改訂版	1,325円	〒310円	新トランジスタと半導体入門基本18章	1,631円	〒310円
図解コンピュータ基礎工学入門	1,937円	〒310円	たのしい電子工作④	1,580円	〒310円
マイクロコンピュータのすべて	1,937円	〒310円	これから始める人の電気学入門講座	1,937円	〒380円

※上記以外にも新聞・出版物がございますので最寄りの本社，支局へお問合わせ下さい。

東京本社 03－3445－8201（ダイヤルイン）
大阪本社 06－203－3361
西部本社 092－431－7411
名古屋支局 052－261－4541
札幌支局 011－641－5591
仙台支局 022－227－7211
関東総局 0273－26－3206
静岡支局 054－289－0121
新潟支局 025－245－2526
松本支局 0263－36－2266
金沢支局 0762－63－8661
京都支局 075－221－8021
広島支局 082－228－5581
高松支局 0878－61－3111
鹿児島支局 099－226－3630

特　集

買うまえに知らなきゃイケナイこと満載！



デジタル・スチルカメラ

デジカメのしくみと選びかた

今やほしい周辺機器として，一番に挙げられるほど人気となった“デジカメ”ことデジタル・スチルカメラ。パソコンと組み合わせた活用はもちろん，単体でも扱えるのが大きな魅力です。

発売当初は，画質がイマイチだったり操作が複雑だったり，記録枚数が少なかったりと問題もありました。しかし最近は，これらのハードルを何なくクリアした最新モデルがつぎつぎと登場しています。さらに，超小型タイプや高画質モデルなど，各機種の用途も明確になってきており，デジカメの世界はますます充実してきています。

今回の特集では，デジカメの構造から最新モデル，さらにカメラの上手な撮影方法などを徹底紹介。デジカメに関する情報をギュッギュッギュ～と圧縮しました。この特集を読めば，デジカメに興味のあるキミはもちろん，これまで興味のなかった人も，デジカメがほしくなることまちがいなしです！

パソコンと組み合わせて使いこなそう

デジカメは新しい画像入力機器だ！

今や大人気のデジカメですが，そこで質問。みなさんはデジカメのしくみを知っていますか？　デジカメを購入するのであれば，せっかくだからそのしくみも理解しておきたいですよね。

ここでは，これまでのカメラとのちがいを確認しながら，デジカメの基本構造を調べてみることにしましょう。

デジカメはこんなに便利！

デジカメは，撮影した画像をデジタル・データとして記録する画像入力機器です。操作方法はこれまでのフィルム・カメラとほとんど変わらないので，とくに操作を覚える必要もありません。

そんなデジカメの最大の利点は，記録した画像を，パソコンをはじめさまざまな用途で利用できる点です。

パソコンに画像を転送すれば，修正／加工してオリジナル画像を作成できますし，インターネットのホームページ上にその画像を掲載することもできます。

カラー・プリンタと組み合わせれば，オリジナル絵ハガキを手軽に作成することも可能。卓上カレンダーや，人気のシール作成も簡単です。

デジカメの中には，TV出力機能を備えた製品もあります。旅行などにでかけた場合なら，部屋にあるTVを利用して，撮影した画像をすぐに見ることができます。こうした活用も，デジカメならではの楽しみかたといえるでしょう。

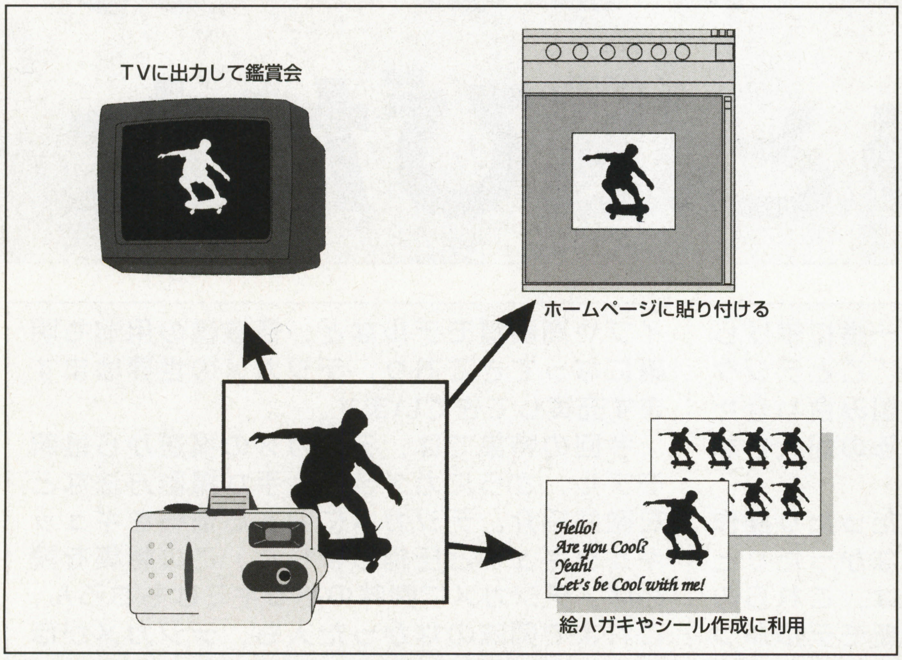
何度でも撮れる！いらない画像を消去できる！

また，これまでのフィルムを使ったカメラとちがうのは，撮影した画像を削除したり，画像記録に利用する媒体（以下メディアと表記）を何度でも利用できる点です。

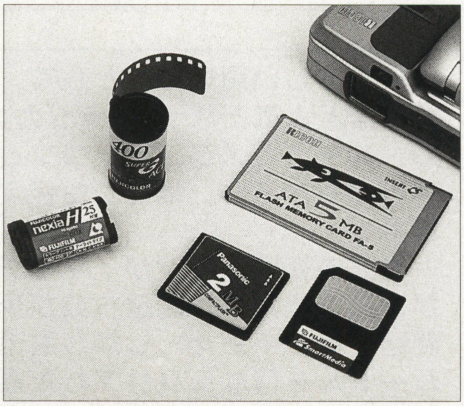
フィルムの場合，一度セットしたら用意された枚数を撮りきるまで取り外せません。取り外してしまうと，まだ撮影可能枚数が余っていても，そのフィルムでは撮影できなくなってしまうからです。また，撮影に失敗したからといって，その画像を削除するといったこともできません。ましてフィルムは現像してしまうため，再び撮影に使用するのは不可能です。

しかしデジカメはちがいます。記録メディアが利用可能なら，取り外しても再びセットすればまた画像を記録できます。デジカメは画像をデジタル・データとして記録しているので，画像消去もカンタン。いらない画像を削除するのはもちろん，すべての画像を消去すれば，再びたくさんの画像を記録できるようになります。

こうした使い勝手のよさや画像活用の応用性こそ，デジカメ最大の特徴であり，最大のセールス・ポイントなのです。



▲デジカメで記録した画像は，ホームページ掲載やシール作成など，さまざまな用途に活用できる。ただ見るだけじゃもったいないぞ



▲デジカメの記録メディアには，さまざまな種類が存在する。フィルムに比べ，記録枚数が多いのも特徴だ

これがデジタル・スチルカメラだ！

レンズ

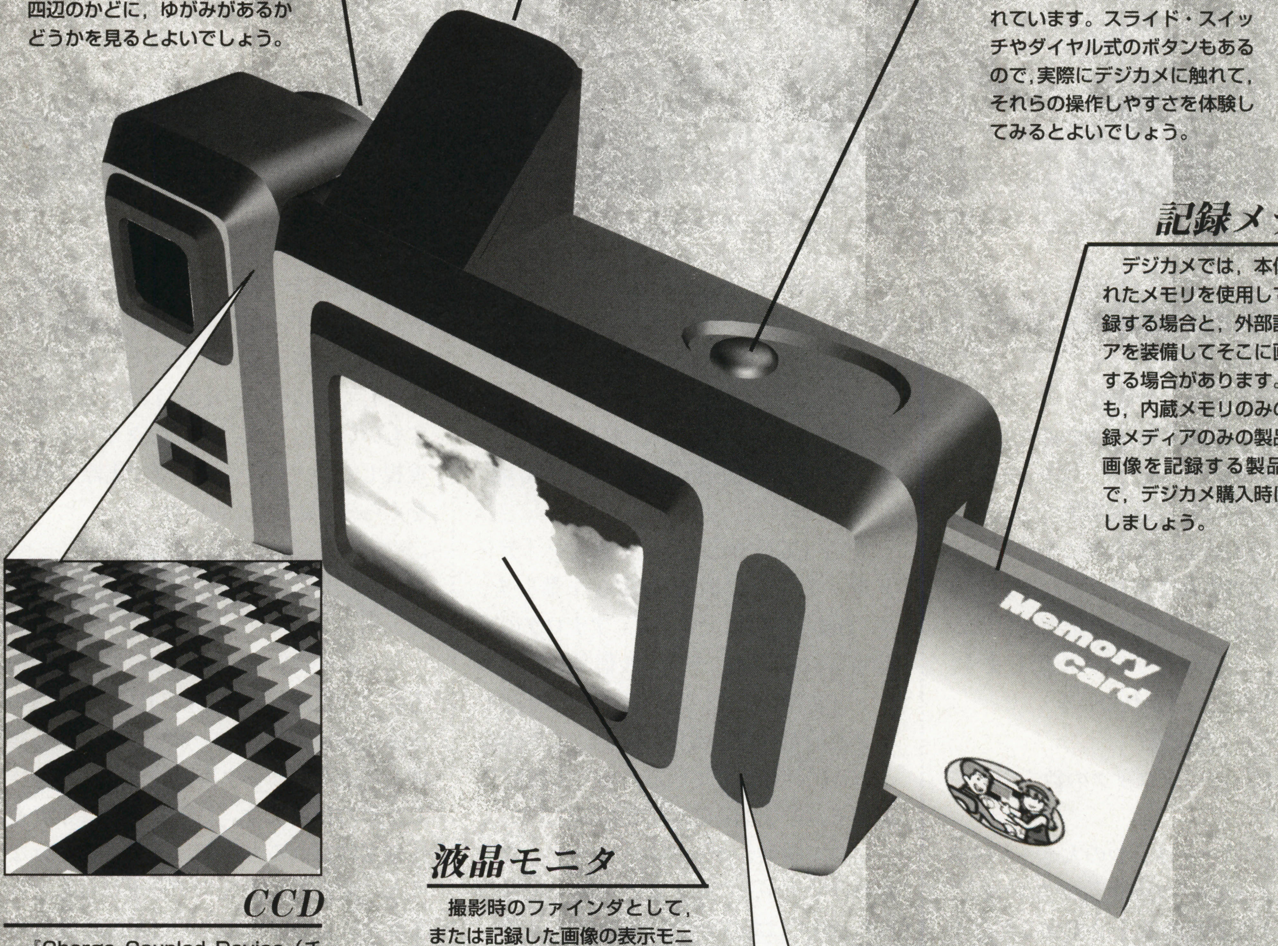
レンズは性能によって，撮影できる明るさや，記録する画像のゆがみなどに影響します。機種によってさまざまなレンズが使用されているため，その性質もちがいがでてきます。チェックする場合は，撮影した画像の四辺のかどに，ゆがみがあるかどうかを見るとよいでしょう。

フラッシュ

内蔵している製品や，オプションとなっている場合があります。装備できるかどうかも大切ですが，フラッシュの到達距離が極端に短くないか，バッテリ消耗にどれほど影響するのかもしっかりチェックしておきたいですね。

操作ボタン

シャッターをはじめ，画質モードの変更やフラッシュのON／OFFなど，デジカメにはいくつかの操作ボタンが用意されています。スライド・スイッチやダイヤル式のボタンもあるので，実際にデジカメに触れて，それらの操作しやすさを体験してみるとよいでしょう。



記録メディア

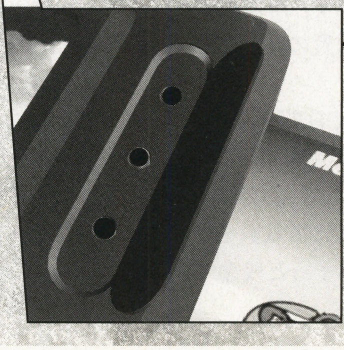
デジカメでは，本体に内蔵されたメモリを使用して画像を記録する場合と，外部記録メディアを装備してそこに画像を記録する場合があります。その場合も，内蔵メモリのみの製品，記録メディアのみの製品，両方で画像を記録する製品とあるので，デジカメ購入時にチェックしましょう。

CCD

『Charge Coupled Device（チャージ・カプル・デバイス）』の略で，画像記録のため実際に受光する部分です。大きさは，一辺1インチ以下の四辺形（1インチは2.54センチ）。性能表などには，“CCD：1／3インチ○○画素”という形で表記されています。レンズとあわせてデジカメの画質の良し悪しを大きく左右する，いわば心臓部ともいえる部品です。

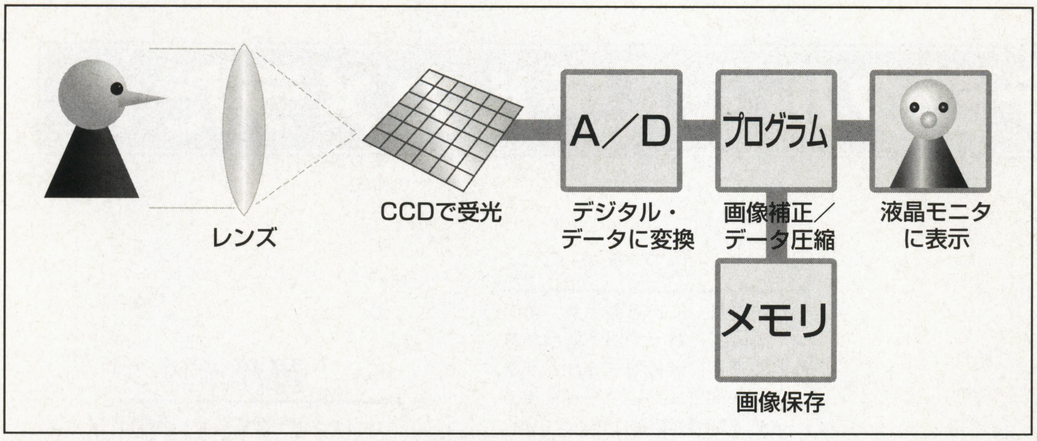
液晶モニタ

撮影時のファインダとして，または記録した画像の表示モニタとして利用される装備で，多くのデジカメが搭載しています。撮影した画像をすぐに見られるのは，デジカメの大きな魅力の一つ。ただ，長時間のモニタ表示はバッテリを著しく消耗するので，注意が必要です。

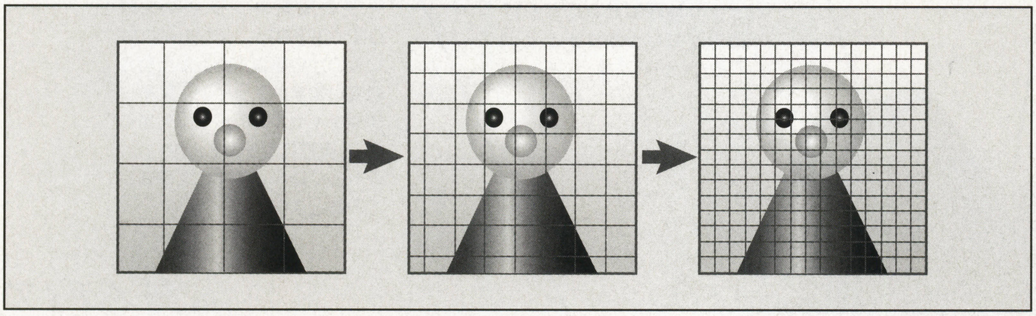


各種接続端子

パソコンへの画像転送やビデオ・プリンタとの接続，TV出力など，デジカメはいくつかの端子を装備しています。機種により，形状が同じでも用途が異なる場合もあるので，その製品がどんな用途の端子を装備しているのか，あらかじめ確認しておきましょう。



《第1図》デジカメの画像記録のしくみ。意外と複雑な手順で画像が記録されている。これだけの作業を瞬時にやってしまうなんてデジカメはやっぱりすごい！



《第2図》CCDをたくさん搭載すれば，それだけ光を細かく分けられ，情報をより正確に記録できる。しかし，そのぶんデータ容量は増え，記録に必要な容量も大きくなる

デジカメ画像記録のしくみ

つぎに，デジカメが画像をデジタル・データとして記録する過程を紹介しましょう。まずデジカメは，レンズをとおした光をCCDと呼ばれる撮像素子で受光します。CCDの表面は，格子状に受光素子が細かく区分けされており，それぞれのブロックがどのような強さの光を受けたかをもとに，その量をデジタル化します。スペック表などに書かれている

“CCD：○○万画素”

というのは，このブロックの数を表しているのです。

CCDのブロックは一つの大きさが決まっており，そのブロック数が多いほど，レンズをとおした画像を受光する部分が増え，解像度が高くなります。解像度があがると精細度が増し，画質の向上につながるのです。

単純に，画素数の多いCCDを搭載するだけでも画質は向上します（**第2図**）。しかしCCDは，製品の価格に直接影響するほど原価が高いため，安易に搭載数を増やすことはできません。ちょっと残念ですね。

現在は30万～80万画素を搭載した製品が主流ですが，将来的には100万画素以上搭載したデジカメが，普及型モデルの中心になるだろうといわれています。

記録画像には補正がかかっている

さて，CCDで受けた光の強弱を「デジタル・データに置き換える作業」を，A／D変換と呼んでいます。アナログの光信号（画像）を，デジタル信号にコンバート（変換）しているわけです。液晶モニタ表示が可能な機種の場合，この作業がつねに行なわれているため，撮影時に液晶モニタで画像を確認できるのです。

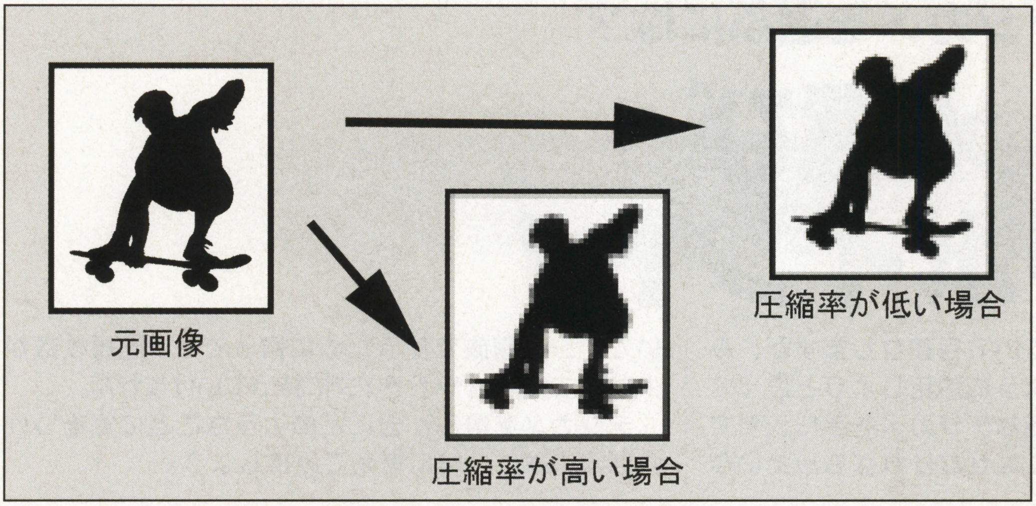
これで画像がデジタル・データとなったわけですが，このままの状態で記録されるわけではありません。デジタル・データへの変換と同時に，各メーカーが開発したA／D変換プログラムに沿って，色の補正，被写体の輪郭の修正，明るさの調整などが画像に対して行なわれます。どのような補正をするかは，メーカーによって異なります。同じ画素数のCCDを使っていても，各デジカメで画像にちがいがでるのはこのためです。

赤が強く再現されていたり，全体的に色合いが薄かったりと，調整後の画像はさまざまです。ただ，これらの画像の差は，多少はレタッチ・ソフトで加工することもできるので，それほど気にしなくてもいいでしょう。画像のクオリティを重視したい人は，ショップで実際に画質をくらべて見てくださいね。

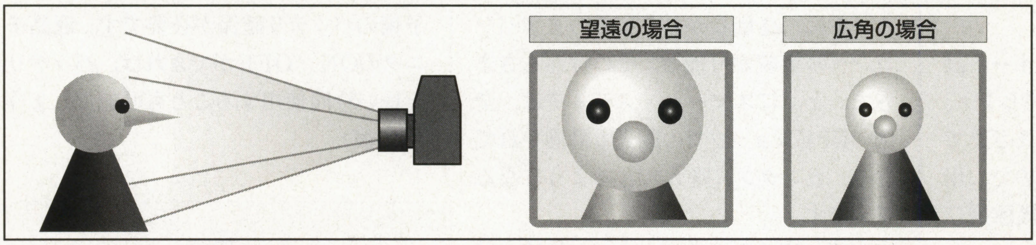
画像記録方式はJPEG圧縮方式が主流に

デジカメの多くは，画像を“JPEG（ジェイペグ）圧縮方式”で記録しています。JPEGというのは静止画圧縮方法の一つで，元となる画像を圧縮し，データ容量をより小さくするための技術です。JPEG圧縮は非可逆圧縮と呼ばれる方式で，一度圧縮を行なうと，伸長しても元のデータにはもどりません。ようするに，データが簡略化されることにより，若干画質が落ちてしまうわけです。

圧縮率が高ければ，画像1枚あたりのデータ容量が少なくなり，画質が劣化する代わりにたくさん記録することが可能になります。逆に圧縮率が低ければ，1枚あたりの容量が大きくなり，元画像に近い高品質画像が得られるわけです（**第3図**）。



《第3図》画像サイズは同じでも，JPEGの圧縮率によって画質はかなり異なる。記録枚数を優先するか画質を優先するか，画像の用途や使用状況によって使いわけよう



《第4図》カメラレンズは機種によって性質がちがうため，絶対に確認が必要だ。望遠と広角では，同じ距離で同じ被写体を撮影してもその結果はぜんぜんちがうぞ

JPEG圧縮は圧縮効率と画質のバランスが良いため，さまざまな画像周辺機器などで広く利用されています。

デジカメでは，記録枚数のちがう各記録モードが用意されていますが，JPEG圧縮方式を採用している製品の場合，内部プログラムでJPEGの圧縮率が変更されている場合が多いようです（中には，撮影したデータの大きさを一回り小さくする方式を採用している機種もある)。高画質の記録モードほど，記録枚数が少ないのはこうした理由からなのです。

このJPEG圧縮プログラムも，各メーカーが独自に開発しています。そのため，記録モードの名称が同じでも同一容量で記録枚数がちがったり，圧縮後の画像に微妙なちがいを見ることができます。

おぼえておきたいレンズの知識

カメラと切っても切り離せないのが，レンズの性能です。ですが，スペック表を見ると，“35mm換算◯◯mm　F=◯◯”と書かれているだけで，これらが何を示しているのかわかりません。これらの表記は何を意味しているのでしょうか？

性能表でのレンズ部分の表記では，

f6mm／F2.8（35mm換算55mm）

などと書かれています。順番に何を表しているのか見てみましょう。

■f6mm

CCDと，CCDに一番近いレンズとの実際の距離を示します。固定焦点の場合は一つしかないのですが，“望遠／近接”撮影の切り替え可能なデジカメには，二つの数値が表記されています。そのデジカメが“固定焦点”か“切り替え”かを知りたいときは，この数値が複数表記されているかをチェックするとよいでしょう。

■F2.8

レンズの明るさを示す数値で，F（エフ）値ともいいます。性能表に書かれているのは設定できる一番小さな値で，この数値が小さいほど，光をよりたくさん取り入れることが可能です。つまり，より明るい画像を記録することが可能なわけです。逆にこの数値が大きいと，実際には明るいのに暗い画像で記録されたり，ちょっと暗い場所で撮影すると画像が真っ暗になってしまったりします。

デジカメではこの数値は固定されていることが多いのですが，リコーのDC-2Lのように，マニュアルで設定を変更できる機種もあります。

■35mm換算55mm

35mm換算というのは，一般的なフィルム・カメラで使用されているレンズとして見たときの数値を指します。デジカメは製品によってレンズの大きさがちがうので，参考基準に照らし合わせた場合，どのようなレンズを搭載しているかを知るためにこのような表記が用いられているのです。

これを見ることで，カメラにくわしい人ならば，撮影できる画角(レンズをとおした視野の広さ)を想像することができるでしょう。一般には，35mm換算で50mmのレンズが標準とされており，それより小さい数値は“広角レンズ”，大きい場合が“望遠レンズ”とされています。

望遠の場合は遠くの被写体を大きく撮影できますし，広角の場合は，画角が広いのが特徴です（第4図)。

普及モデルのデジカメは，ほとんどがレンズ交換を行なえません。購入のときには店員さんに聞くなどして，レンズの特性を確認するようにしましょう。

自分に合ったデジカメを選ぶには？

デジカメ選び ココがポイント！

たくさん機種が登場していて目移りしますが，みなさんはデジカメをどのように活用しようと思っていますか？　いくら高機能なデジカメを手に入れても，それらの機能を使いこなせなければもったいないですし，家族で使うために買っても，記録枚数が少なくては旅行やドライブに持っていけません。

デジカメを選ぶときにどのようなことに気をつければよいか，一緒に考えてみましょう。

■操作性／携帯性で選ぶ

デジカメは，カンタン操作のオート設定で撮影できる機種から，絞りやピント，ズームを調整できる機種までさまざまです。サイズやデザインも異なるので，用途や目的がきまっていないと，機種選びで失敗しかねません。

家族で使うなら，フォーカス／フラッシュ／絞り調整などをすべてオートで設定してくれる，カンタン操作のスタンダード・タイプを，メモ感覚でデジカメを活用するなら，携帯重視の小型タイプ。カメラが好きで，各設定を変更して撮影したいなら，マニュアル調整が可能なこだわりタイプと，デジカメを自分なりにタイプ別にわけ，どういった機種が向いているのか確認しましょう（12ページ参照）。

■記録枚数で選ぶ

画像をたくさん記録できる機種がほしいときは，外部記録メディアを利用できる機種を選びましょう。記録メディアを交換することで，画像を何枚でも記録できるからです。

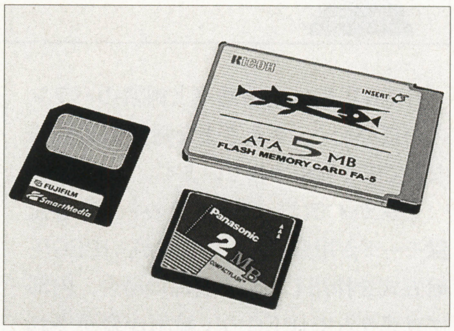
現在，デジカメの記録メディアとして，スマート・メディア／コンパクト・フラッシュ・メモリカード（以下CFカードと略）／PCメモリカードの3種類が主に利用されています（**写真1**）。

スマート・メディアは，容量が2／4MBと少ないかわりに安価なのが特徴です。CFカードは数万円しますが，小型で10MB以上の容量確保が可能。PCメモリカードは，高価なかわりにそのままパソコンへの接続が可能と，その特性もさまざま。とくにスマート・メディアは，全国のDPEショップでの販売も計画されており，カンタンに購入できるようになる予定です。

画像の用途や予算を考えて，最適の記録メディアが利用できるデジカメを選びましょう（**第1表**）。

■液晶モニタで選ぶ

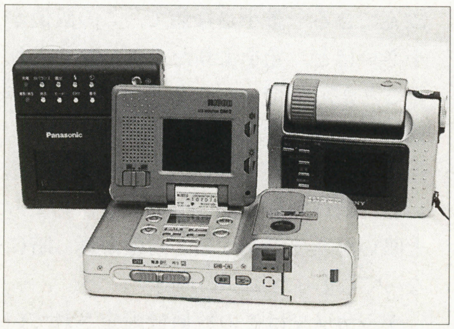
液晶モニタは，記録した画像をすぐに確認できて便利です（**写真2**）。しかし，液晶モニタの表示はバッテリの電源を著しく消耗させるため，長時間の使用には予備のバッテリ確保が必要です。液晶モニタのON／OFFができれば，バッテリを長い時間使用することも可能でしょう（**第2表**）。



《写真1》記録メディアにはさまざまな種類がある。それぞれの特性をしっかり理解しよう

《第1表》外部記録メディア利用可能なデジカメ

外部記録メディア	機種	メーカー
スマート・メディア	DS-7／8／10	富士写真フイルム
スマート・メディア（専用）	SJ-1 DIGIO	セガ
コンパクト・フラッシュ・メモリカード	Picona	NEC
	DC120	コダック
	CardShot NV-DCF1	パナソニック
PCメモリカード	DC-2L	リコー



《写真2》必要に応じて液晶モニタの表示／非表示が設定できれば，バッテリの節約になる

《第2表》液晶モニタの表示／非表示を設定できるデジカメ

機種	メーカー
CD-2L	リコー
CP-200	エプソン
C-410L	オリンパス

デジカメ人気ランキング

各ショップに取材した情報をもとに，編集部が人気デジカメ・ベスト5を決定！　各ショップの店頭価格も調査し，推定実売価格もだしてみました。デジカメ購入のときにはぜひ参考にしてください（推定実売価格は4月20日取材時のものです）。

人気デジカメ・ベスト5（4／20現在）

	機種	メーカー	価格	推定実売価格
1	CardShot NV-DCF1	パナソニック	69,800円	59,800円
2	QV-300（QVシリーズ）	カシオ	73,000円	45,800円
3	DC120	コダック	124,800円	98,000円
	DC-2L	リコー	85,800円	50,000円
4	CAMEDIA C-410L	オリンパス	74,800円	54,800円
5	Picona	NEC	79,800円	75,800円

■CardShot

同型のデジカメがキヤノンとコニカからも発売されていますが，その中でもパナソニック製のCardShotの値引き率が高く，よく売れているようです。操作性を考えたデザインやボタン配置，さらに液晶モニタ搭載でフロッピーディスクとほぼ同じ大きさという小型サイズが人気の要因。ベルトに取り付けるホルダが用意されているので，持ち歩いていてもジャマになりません。常時携帯の画像入力機器として活用している人が多いようです。

■QV-300

元祖デジカメQVシリーズの中では，カシオのQV-300がランクインしました。QV-300は価格は高いのですが，値引きでかなりお買い得になっています。その他のシリーズも，実売2～3万円台で販売されているので，手軽な入門機として人気。QVブランド健在です。

■DC120／DC-2L

高画質なうえ，DC120はズーム，DC-2Lはマニュアル・フォーカスと，それぞれ特徴ある機能を備えた2機種。主にビジネス用途で購入される場合が多いようです。画質にこだわるのであれば，これらの機種がおすすめ。

■CAMEDIA C-410L

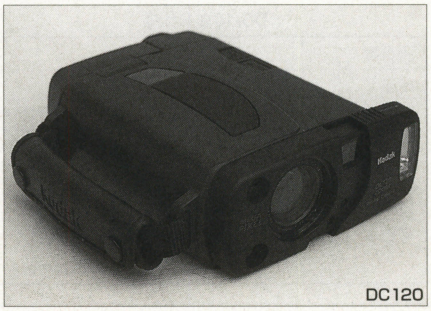
これまでのスタンダード・カメラと，同じ感覚で使える手軽さが人気のC-410L。オート・フォーカス／フラッシュ内蔵で，カメラが苦手な人でもキレイな画像を記録できるのが魅力。

■Picona

NECの最新デジカメで，パソコン接続キット／付属ソフトなどがセットになったモデルが注目されています。手のひらにおさまるサイズで，使用時に液晶モニタを開くというアクションが人気の秘密でしょうか。カッコよくデジカメを使いたい人におすすめですね。

CardShot NV-DCF1

QV-300


DC120

特集で紹介したその他デジカメの推定実売価格

機種	メーカー	価格	推定実売価格
DS-7	富士写真フイルム	69,800円	29,800円
DS-8	富士写真フイルム	74,800円	42,800円
DS-10	富士写真フイルム	39,800円	39,800円（調査時は未発売）
DSC-F1	ソニー	88,000円	65,800円
DIGIO	セガ	29,800円	19,800円

総　評

春に最新機種が登場したため，それに合わせて既存モデルの実売価格も引き下げられています。その中でも，人気のDS-7／8の実売価格が，さらにお買い得になっているのはオドロキです。画質や操作性など総合的な使い勝手はよいので，入門機として購入してみるとよいでしょう。

新製品の登場で，ラインアップも豊富になったデジカメ。これまではカシオのQVシリーズと，富士写真フイルムのDSシリーズがデジカメ人気を引っ張ってきただけに，富士写真フイルムの新製品『DS-10』がどのような展開を見せるのか（調査時はまだ発売されていませんでした），これからどの機種が人気になるのか注目です。

取材協力：ソフマップ秋葉原6号店デジタルフォトSHOP，さくらや渋谷店，J&P渋谷店

売れ筋のデジカメはこれだ！

人気デジカメ・データベース

ここでは，現在発売されているデジカメの中でも人気の高い製品，話題の製品を紹介しています。デザイン／大きさ／記録メディアなど，各機種の特徴はさまざまです。パソコンと組み合わせて使用するなら，ソフトが付属しているかどうかも気になりますね。

予算や使用目的に合わせて，自分にピッタリのデジカメを探してみましょう。

超小型&スタンダード・タイプ

全国のショップでプリントOK！

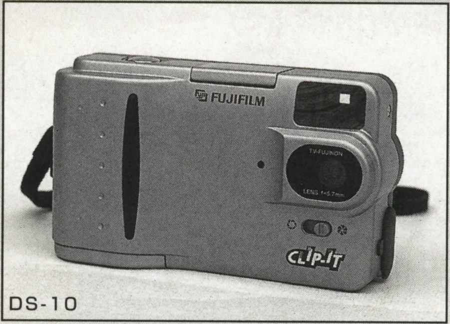
富士写真フイルム

DS-10 (5月15日発売予定) 価格39,800円

DS-7 価格69,800円

DS-8 価格74,800円

■問い合わせ先
富士写真フイルム
お客様ご相談センター
☎03-3406-2981
■ホームページ
http://www.fujifilm.co.jp/



DS-10

DS-7

携帯性を重視したDS-10

富士写真フイルムからこの春に登場する『DS-10』(価格39,800円)は，携帯性を高めた最新デジカメです。デジカメ専用のCCDを採用したり，内部の画像データ変換機構を見直すなどして，DS-7／8と同じ画素数ながら，より高品質な画像を記録できるようになりました。

ポップアップ式のフラッシュを内蔵し，電源を入れると，同時にフラッシュがスタンバイ状態になります。外観で稼働状態がわかるのはうれしいですね。

背面には，動作状態が確認できる液晶パネルと各設定ボタンが配置されています。基本的に，シャッター以外はすべて自動設定なので，カメラが苦手な人でも手軽に扱えます。ふだんから持ち歩いて撮影が楽しめるDS-10は，パソコンへの画像転送に利用する，手軽な画像入力機器という位置づけがピッタリです。

液晶モニタ搭載でみんなが楽しめるDS-7／8

一方，液晶モニタを搭載したDS-7／8は，撮った画像をその場で楽しめたり，記録した画像をTVに映しだせたりと，みんなでワイワイ楽しむアイテムとしておすすめです。DS-10が個人的な画像記録向けとするなら，DS-7／8はデジカメの楽しさを堪能できる，パーティ向けグッズといったところでしょうか。

記録メディアは，DS-7／8／10ともにスマート・メディアを採用。これまでは2MBタイプしかありませんでしたが，DS-10の登場に合わせて4MBタイプ(価格6,800円)も登場しました。スマート・メディアは，各DPEショップで販売し，より手軽に入手できるようにする予定になっています。

また富士写真フイルムでは，DSシリーズで記録した画像のプリント・サービスも開始する予定です。フィルム・カメラと同じような使いかたができるDSシリーズは，デジカメ標準機になるかもしれませんね。

DS-10主な仕様

画素数	35万画素
液晶モニタ	なし
記録メディア	スマート・メディア（2MBカード付属）
記録枚数	FINEモード22枚／標準モード30枚
フラッシュ	あり
付属ソフト	オプション
電源	単3アルカリ乾電池×2本／充電式バッテリ／ACアダプタ（オプション）

DS-7主な仕様

画素数	35万画素
液晶モニタ	1.8インチ
記録メディア	スマート・メディア（2MBカード付属）
記録枚数	標準モード30枚／エコノミー・モード60枚
フラッシュ	なし
付属ソフト	オプション
電源	単3アルカリ乾電池×4本／充電式バッテリ／ACアダプタ（オプション）

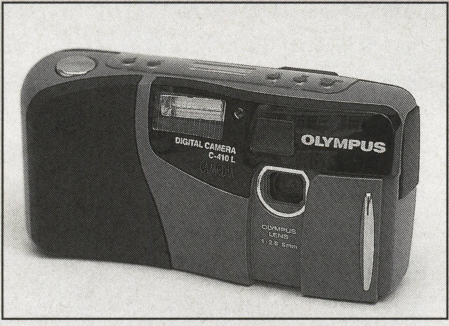
スタンダード・タイプ

これまでのフィルム・カメラと変わらぬ操作感覚

オリンパス キャメディア CAMEDIA C-410L

価格74,800円

■問い合わせ先
オリンパス
☎03-3251-8028（ダイレクトイン）
テクニカルサポート
☎03-5802-3400
■ホームページ
http://www.olympus.co.jp/



画素数	35万画素
液晶モニタ	1.8インチ
記録メディア	内蔵メモリ（3MB）
記録枚数	標準モード120枚／高画質モード30枚
フラッシュ	あり
付属ソフト	オプション
電源	単3アルカリ乾電池×4本／充電式バッテリ／ACアダプタ(別売)

性能アップで操作感向上

昨年発売された『C-400L』の後継機種です。外観は，従来のスタンダード・タイプのカメラに近く，デジカメであることを意識させません。レンズバリア開閉による電源のON／OFF，フラッシュ標準搭載，セルフ・タイマーなど，前機種にもあった便利な機能はそのまま継承されています。内蔵メモリが2MBから3MBに増えたことで，標準モードで80枚から120枚，高画質モードで20枚から30枚に記録枚数がアップしました。固定焦点だったフォーカスもオートに変更され，被写体との距離を気にせずに撮影できるようになっています。より手軽に扱えるようになったのは，カメラ初心者としてはうれしいかぎりですね。

ファインダとしても使える液晶モニタは，表示／非表示が可能。バッテリを長持ちさせたいときには，非表示にして電池の消耗を防ぎましょう。

35万画素の専用CCDにより，画像品質もより向上しています。

▲電源スイッチをかねたレンズバリア。撮影時のON／OFFが一目でわかる

スタンダード・タイプ

液晶モニタが取り外しできる！

エプソン CP-200

価格69,800円

■問い合わせ先
エプソンインフォメーションセンター
関東☎0424-99-7111
大阪☎06-399-1115
福岡☎092-452-3942
■ホームページ
http://www.epson.co.jp/

画素数	35万画素
液晶モニタ	1.8インチ
記録メディア	内蔵メモリ（2MB）
記録枚数	標準モード60枚／高解像度モード30枚
フラッシュ	あり
付属ソフト	パソコン接続キット／CD-ROMマニュアルなど7種類
電源	単3アルカリ乾電池×4本／ACアダプタ(オプション)

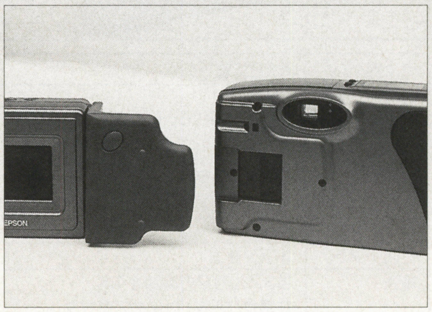
パソコン接続キット／ソフト付属でパソコンですぐ画像加工が楽しめる

パソコン接続キットをはじめ，7種類の付属ソフトが用意されているので，パソコンでの画像活用が即可能。画像活用の楽しさをすぐに体験してみたい人にオススメです。

ファインダや画像確認用として，脱着可能な液晶モニタが付属しています。このモニタを取り付けると本体が横長になってしまうので，収納時には取り外してコンパクトにしましょう。

オプションのダイレクト・プリント・アダプタ『PMDPA』（価格29,800円）を使えば，エプソンのカラー・プリンタ『PM-700C』（価格59,800円）とデジカメを直接接続し，パソコンがなくても画像を印刷できるようになります。

撮影時の各種設定は，上部の液晶パネルで行ないます。フラッシュを使用するとたまに起こる“赤目現象”を抑える機能や，画質モードの変更などを設定しますが，その操作感覚は，まさにフィルム・カメラのスタンダード・タイプそのままです。



▲取り外し可能な液晶モニタ。記録画像やアングルの確認に利用しよう

こだわり機能搭載タイプ

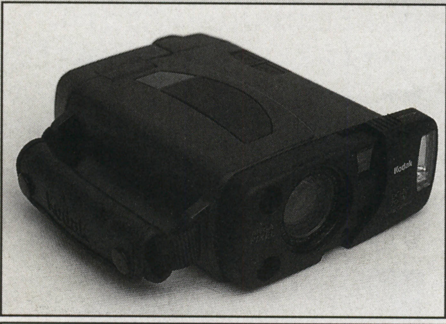
搭載画素数アップで高画質を実現！

コダック

DC120

価格124,000円

■問い合わせ先
コダック・デジタルイメージング事業部カスタマサポート
☎03-5488-2390
■ホームページ
http://www.kodakj.co.jp



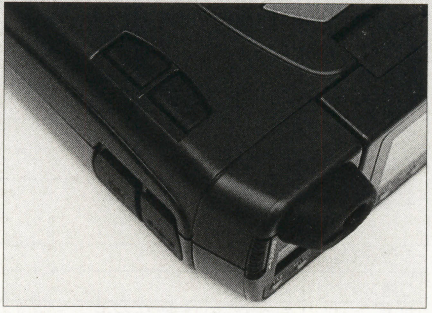
画素数	89万画素
液晶モニタ	1.6インチ
記録メディア	内蔵メモリ（2MB）／コンパクト・フラッシュ・メモリカード（10MB：価格24,800円）
記録枚数（内蔵メモリ）	最高画質2枚／高画質7枚／標準画質12枚／スナップ画質20枚
フラッシュ	あり
付属ソフト	オプション
電源	単3アルカリ乾電池×4本／ACアダプタ(オプション)

高画質と操作性の良さを確保

光学式3倍ズームレンズ搭載で，マニュアル・ズームの他，広角／望遠／近接のモード切り替えも可能。シャッター速度や露出も自由に変更できるなど，使い勝手は一眼レフカメラにも劣りません。さらに，最大で約120万画素（1,280×960ドット）の解像度で出力でき，画質も申しぶんなし。一眼レフカメラなみの機能を持ち，高画質なDC120は，これまでのフィルム・カメラのユーザーにもオススメできる上位モデルのデジカメといえます。

ファインダ横には，画像確認用の液晶モニタを配置。グリップ部分には固定しやすいようベルトを取り付けるなど，操作感も快適です。これだけ装備が良いだけに，内蔵メモリにおける記録枚数の少なさが残念です。できれば，オプションの外部記録メディアをいっしょに購入しましょう。

今回紹介したモデルの中では魅力的な機能を多く備えているので，カメラファンや予算に余裕がある人におすすめです。



▲上部に配置されたズームボタン。マニュアル・ズームの他，モード切り替えによるズーム調整が可能だ

こだわり機能搭載タイプ

マニュアル・フォーカスで自由な画像作りに挑戦

リコー

DC-2L

価格85,800円

■問い合わせ先
リコーお客様相談室
☎0120-000475
■ホームページ
http://www.ricoh.co.jp

画素数	41万画素
液晶モニタ	1.8インチ
記録メディア	内蔵メモリ（2MB）／PCカード（5MB：価格33,000円～）
記録枚数（内蔵メモリ：画像のみ）	ファイン9枚／ノーマル19枚／エコノミー38枚
フラッシュ	あり
付属ソフト	オプション
電源	単3アルカリ乾電池×4本／充電式バッテリ／ACアダプタ（オプション）

多彩な記録モードを搭載

ふだんは液晶モニタに隠れている本体上部には，各種設定のボタンが配置されています。これらのボタンで，マニュアル・フォーカスのピント調節，露出の設定などを行ないます。とくにマニュアル・フォーカスは，構図に凝った画像を記録したいときに便利です。

記録モードでは，画像や音声を記録できるなど，ユニークなモードを搭載。画像と音声をセットで記録することも可能ですから，日記がわりにデジカメを活用することもできそうです。AV出力端子を内蔵しているので，記録した画像と音声をTVで楽しむことも可能です。

操作性はまずまずですが，ファインダ横の視度調節つまみが多少操作しにくいのが気になります。

音声モード／フラッシュなどの機能を省いた廉価モデル『DC-2E』(価格69,800円)も発売されているので，予算や用途に合わせて購入モデルを選択しましょう。

▲DC-2Lで撮影するときは，両手ではさむようにして持つ。指が上部のボタンにかからないように気をつけよう

こだわり機能搭載タイプ

プリクラでシールが作成できる

セガ

SJ-1 DIGIO（デジオ）

価格29,800円

■問い合わせ先
お客様相談センター
☎0120-012235
■ホームページ
http://www.sega.co.jp

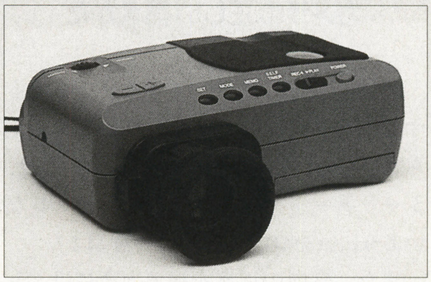
画素数	25万画素
液晶モニタ	0.7インチ(ファインダ兼用)
記録メディア	0.5MB専用スマート・メディア(本体に付属)
記録枚数	標準モード18枚／MEMOモード36枚
フラッシュ	なし
付属ソフト	オプション
電源	単3アルカリ乾電池×4本／ACアダプタ(別売)

ホビーユース向けの低価格モデル

記録メディアにスマート・メディアを採用した，低価格デジカメです。標準モード(320×240ドット）で18枚，MEMOモード(160×120ドット)で36枚の記録が可能になっています。

0.7インチの液晶モニタは，ファインダ兼用。DIGIOはマニュアル・フォーカスなので，ピントをチェックしたいときは，クローズ・アップ・レンズを使って画像を拡大すると良いでしょう。そのフォーカスは20mmの近接撮影が可能。ビデオ出力機能内蔵で，撮影した画像はTVでも楽しめます。

セガ製デジカメ独特の機能として，プリント倶楽部2との連動があります。DIGIOで撮影した画像を記録したスマート・メディアをプリント倶楽部2に挿入すれば，その画像でシールを作成できるのです。画像編集マシン『Picture Magic(ピクチャー・マジック)』(価格24,800円)を使った加工や，セガサターンとの連携も計画されているなど，デジカメを中心とした展開は要注目です。



▲クローズ・アップ・レンズを装着したところ。液晶モニタの表示画像を1インチまで大きくしてくれる

こだわり機能搭載タイプ

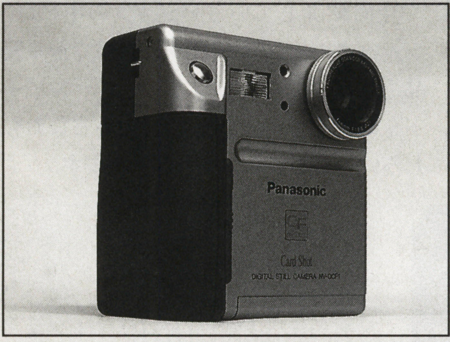
ホワイト・バランスで色合い調整

パナソニック

CardShot NV-DCF1（カードショット）

価格69,800円

■問い合わせ先
お客様ご相談センター
☎0120-878-365
■ホームページ
http://www.mei.co.jp/panasonic-j.html



画素数	35万画素
液晶モニタ	1.8インチ
記録メディア	コンパクト・フラッシュ・メモリカード(2MBタイプ付属)
記録枚数(2MB時)	ファイン11枚／ノーマル23枚／エコノミー47枚
フラッシュ	あり
付属ソフト	オプション
電源	単3アルカリ乾電池×3本／充電式バッテリ／ACアダプタ(別売)

携帯に最適のフロッピーサイズ

3.5インチ・フロッピー・ディスクとほぼ同じ大きさのボディと，ユニークなデザインが特徴のデジカメです。同梱されている2MBのコンパクト・フラッシュ・メモリカードで，最高47枚の画像記録が可能となっています。ファインダを兼ねた液晶モニタは，約40度まで角度調整が可能。撮影でアングルを変えるときや，画像表示で卓上に置くときに便利です。

CardShot独自の機能としてあげられるのが，ホワイト・バランス（以下WBと略）の手動調整です。蛍光灯などの照明の下と屋外の自然光の下では，おなじ被写体でも光源によって微妙に色合いがちがいます。これらを感知し，調節するのがWBなのです。たいていのデジカメでは自動調節されていますが，それでは感知できないほどのわずかなちがいや，意図的に色合いをズラして撮影したいときに，WBの手動調整が必要になります。被写体の色合いにこだわりたい人は，NV-DCF1がおすすめです。

▲CardShotを卓上に置いて画像チェックする場合は，液晶パネルをこのように調節すると見やすい

特集

めざせ名カメラマン！

デジカメ撮影 ワンポイント・テクニック！

せっかくデジカメを手に入れたのに，うまく撮影できないで困っている人はいませんか？　デジタルとはいえ，デジカメもカメラの仲間。シャッターを押すだけで気軽に撮影できるけど，ある程度カメラ撮影の基本を知らないときれいな写真を撮ることはできません！

そこで，ここではカメラ撮影の時に注意するポイントをいくつか紹介していきたいと思います。

カメラの正しい構えかた

撮影を行なう場合，まずカメラを固定することが大切です。カメラを手にしたら脇をしめ，体とカメラとを一体化させ，シャッターを押すときにカメラがブレないように気をつけましょう（**写真1**）。

また，縦型の写真を撮るときには，シャッターを押す手が自由になるように構えます。シャッターを右手の指で押す場合は，左手が下，シャッターを押す手が上にくるように構えます（**写真2**）。このとき，左の脇をしめカメラをしっかりと持ち，右手は軽く添えるぐらいのつもりがいいでしょう。

そして，カメラ撮影のときに重要なのは，柔軟な腰使いです。三脚を使えば高さも自由に調節できますが，手持ちで撮影する場合は，どうしても中腰の体勢になりがちです。このときに体が揺れないようにするポイントは，両足を前後に肩幅ぐらいに足を開いて，カメラの高さを調節することです。もっと低い体勢で撮影する場合は片ヒザをつき，もう一つのヒザにヒジを添えて固定すると安定して撮影できます（**写真3**）。

もちろん，撮影中は周囲にも気を配りましょう。ファインダをのぞき込んでばかりいると，人の往来を妨げたりするだけでなく，ケガや事故につながるおそれもあります。構図をきめるために後ろにさがるときは，かならずファインダから目を離して，後ろを確認しながら移動しましょう。

光源の向きには注意が必要！

カメラは光を捕らえる機器ですので，被写体に当たる光量や，光源の種類，光の向きなどに注意しなければなりません。

とくに気をつけるのは逆光撮影です。逆光とは，被写体の後ろから光が当たる状況のことをいいます。今人気のプリクラには，かならずカーテンが付いているのにお気づきでしょうか。あれは単に背景を統一するだけのものではなく，逆光を防止するための機構なのです。

逆光で撮影を行なうと，カメラは明るい背景部分に露出（感度）を合わせてしまいます（**第1図**）。そのため，人物は暗く影のようになってしまいます。これではせっかくの写真も台無しです。光には背を向けずに，かならず被写体の前方から光が当たるように撮影を行ないましょう。

どうしても逆光で撮影しなければならない場合は，フラッシュや別に光源を用意するなどのくふうをしましょう。

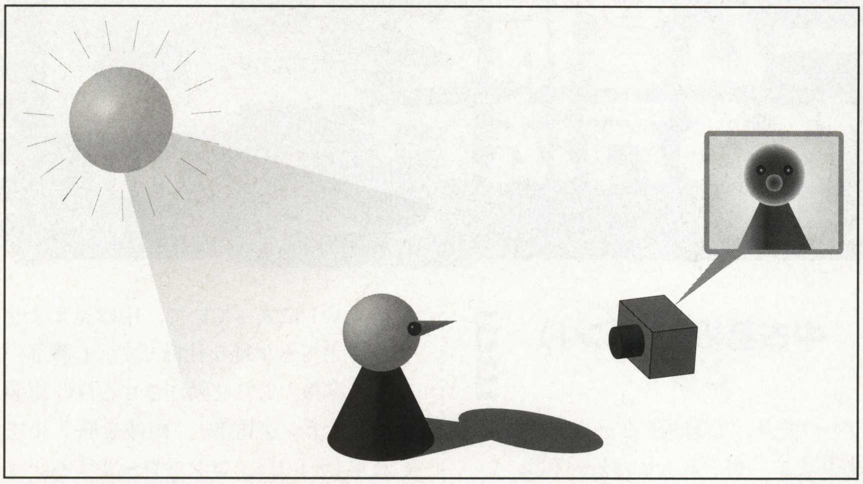
シャッター・スピードの調整テクニック！

今回紹介しているデジカメの中には，シャッター・スピードの調節ができる製品もあります。このシャッター・スピードをコントロールすると，さまざまなおもしろい写真が撮れるようになります。

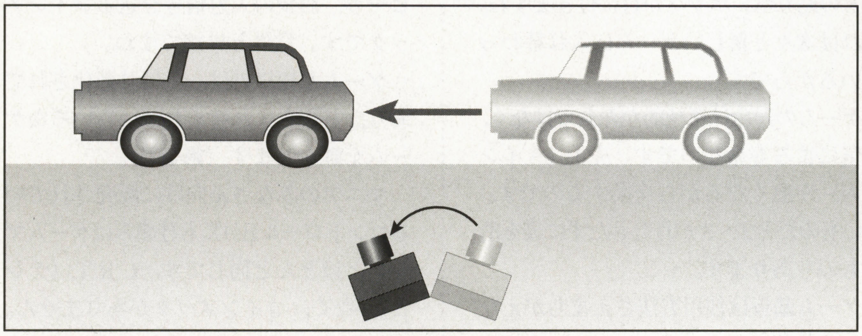
《写真1》撮影の基本姿勢。脇をしめて腕が動かないようにしよう。必要以上に力を入れるとかえって揺れてしまうぞ

《写真2》カメラを縦に構えたところ。シャッターを押す側の手を上にして構える。シャッターを押すときにカメラがブレないように気をつけて

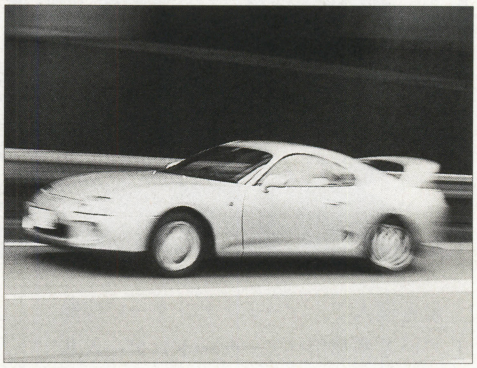
《写真3》片ヒザをおろして撮影するところ。ちょっと苦しいけど，素敵な画像を撮るためにはガマンガマン



《第1図》逆光で撮影すると，被写体が影のように暗くなってしまう。撮影まえにまず逆光になっていないか確認しよう



《第2図》流し撮りのテクニック。カメラだけで車を追わず　腰からひねって追うとうまく撮影できるぞ



《写真4》シャッター・スピードを遅らせて撮影した画像。背景が流れるように写りスピード感のある画像になった

《写真5》部屋を暗くしてデジカメで電球を撮影してみた。明かりの部分に光の帯がでてしまっている。これがスミア

■決定的瞬間を押さえる場合

スポーツをしている人物などを撮影する場合，シャッター・スピードを速く設定することで，被写体の動きが早くてもブレのない写真を撮ることができます。

そうした決定的瞬間をクッキリ撮影したい場合は，シャッター・スピードを速く設定します。だいたい1/500秒～1/2000秒ぐらいに設定すれば，動く被写体でもブレのない静止画像として記録できるでしょう。ただし，シャッター・スピードを速く設定すると受光量が減ってしまうため，かなり明るい場所（晴天のグラウンドなど）でないと，画面が暗くなってしまうことがあるので注意が必要です。

■スピード感を生かした撮影をする場合

決定的瞬間を押さえる撮影とは逆で，ブレを生かしてスピード感をだす撮影方法があります。この場合，シャッター・スピードを遅めに設定し，わざとブレるように撮影するわけです。

道路を走っている車などを撮影する場合，シャッター・スピードを1/5秒～1/10秒と遅めに設定して，車が走り抜ける瞬間にシャッターを押し，そのまま車を追いかけるようにカメラを進行方向に振ります。これは“流し撮り”と呼ばれるテクニックで，シャッター・スピードを遅くしたときに有効な技です。この方法で撮影すると，横に長く尾を引いたようにブれ，動きのあるかっこいい画像になります（**写真4**）。

デジカメは夜景撮影には向かいないのだ！

デジカメとふつうのフィルム・カメラのちがいを考えてみましょう。

フィルム・カメラは，レンズをとおした光をプリズムで屈折させ，それをフィルムに受光させ感光させています。デジタル・カメラの場合，レンズを通過した光をCCDと呼ばれる撮像素子で受光し，デジタル・データに変換しています。

電灯の光源や太陽の直射光などの明るい光源を構図の中に入れた場合，フィルム・カメラの場合は，レンズをとおしてきた光に忠実に感光しますが，CCDはそうはいきません。CCDは周囲よりもひときわ明るい大量の光を受光すると，スミアと呼ばれる光の帯を縦方向に発生させてしまいます。そのため，夜景などを撮影すると，明るい光点には，縦の光の帯が入ってしまうわけです（**写真5**）。

高価なカメラにはこれを防止する「夜景モード」を持っているものもありますが，普及価格帯のデジカメには搭載されていない機種も多いようです。残念ながら，デジカメでは夜景の撮影はむずかしいわけです。

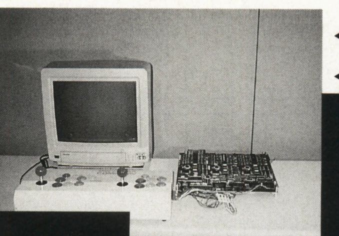
しかし，こうした現象も効果的に使えば，素敵な画像作成に役立ちます。逆にこのスミアを利用して，幻想的な画像作りに挑戦するのもおもしろそうです。これまで紹介したテクニックや注意事項を覚えて，自分なりの撮影技術を身につけてくださいね。

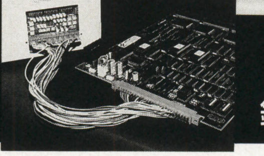
自分の部屋でアーケード・ゲームが楽しめる

特別企画

ビデオゲーム基板と友だちになる方法

～購入のススメ～





鈴木　康史

最近個人で，ゲーム・センターで稼働している業務用（アーケード）ゲーム基板を持っている人が多くなりました。やはり本物はちがいます。本物をこよなく愛し，集める人たちをマニアと呼んでいますが，このマニア向けの業務用中古基板販売もインベーダー・ブーム以降，序々に拡大，一般化され，ゲーム愛好家たちの必須となりました。

『あのゲームを自分のものにしたい』『ゲーム・センターと同じゲームを自分の部屋でプレイしたい』など本物指向の人が増えています。業務用，家庭用を問わず，ビデオゲームはどんどん進化を続けています。その進化が新しい遊びへとまた進化し，NEWゲームを生み出しています。

一方，古いゲームにも味があり，現在に至るビデオゲームの歴史の1コマがかいま見られます。OLDゲームまで含めて，自分の部屋でアーケード・ゲームがプレイできます。ハードの知識も初歩的なものでOK！

どうしたら買えるんだろう？取り扱いかたがむずかしそうだなど，値段，入手方法などに不安もあり，アーケード・ゲームに手がとどかなかった人も多いと思います。そんな人達のために実際の使いかた，ゲームの動かしかたなどを，ここで説明することにしましょう。

中古基板(キバン!)とは？

アーケード（業務用）ゲームには寿命があります。ゲーム・センターでは，いつも『新作』『NEW』『NEWゲーム登場』などの貼り紙，ポップが目に付きますね。これは次々と新しいゲームに入れ替わっているからです。

ゲームの寿命は機械的な寿命ではなく，人気による寿命なのです。売上（＝インカム）が悪くなるから交換するのです。早いものだと2～3か月ももたずに姿を消すものもあります。

ゲーム基板は使用方法さえまちがえなければ故障はしません。このゲーム・センターを引退したゲーム基板を中古基板と呼んでいます。単にボードとかゲームP.C.B.と呼ぶ人もいます。

業務用マシンの中身は意外にシンプルだ

ゲームマシンはとても立派な筐体（きょうたい）に入っていて，中は見えませんが，とても単純な仕様です。心臓部のゲーム基板，これを動作させるD.C.電源（スイッチング電源），画像を映し出すC.R.T.(テレビ)，コントロールするジョイスティック，トリガボタン，音声用スピーカ，お金の入力信号を送るコインメックです。意外と単純ですね。

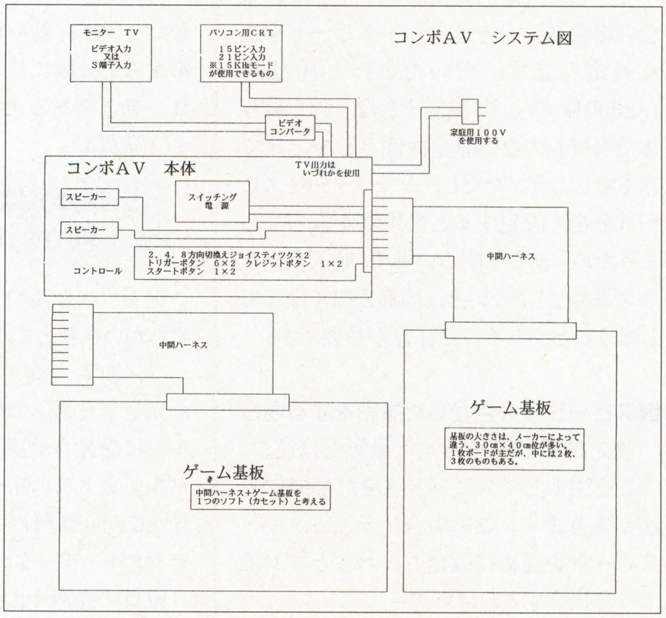
ゲーム基板以外は，ほぼ共通化されており，基板を入れ替えればいろいろなゲームを動かせます（**第1図**）。

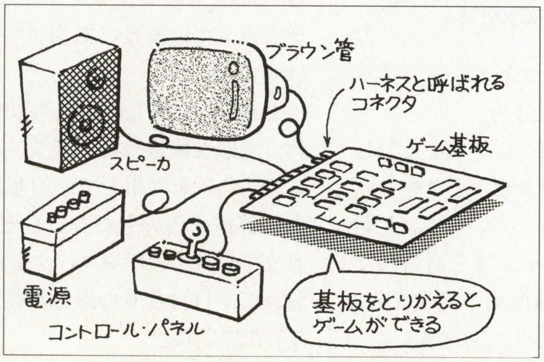
マニアのみなさん向けに販売されているコントロールBOXも仕組みはゲームマシンとほとんど同じです。C.R.T.（テレビ)がなく，コインメックがありません。その分，コンパクトにまとめられています（**第2図**）。

ハーネスで共通性をもたせてある

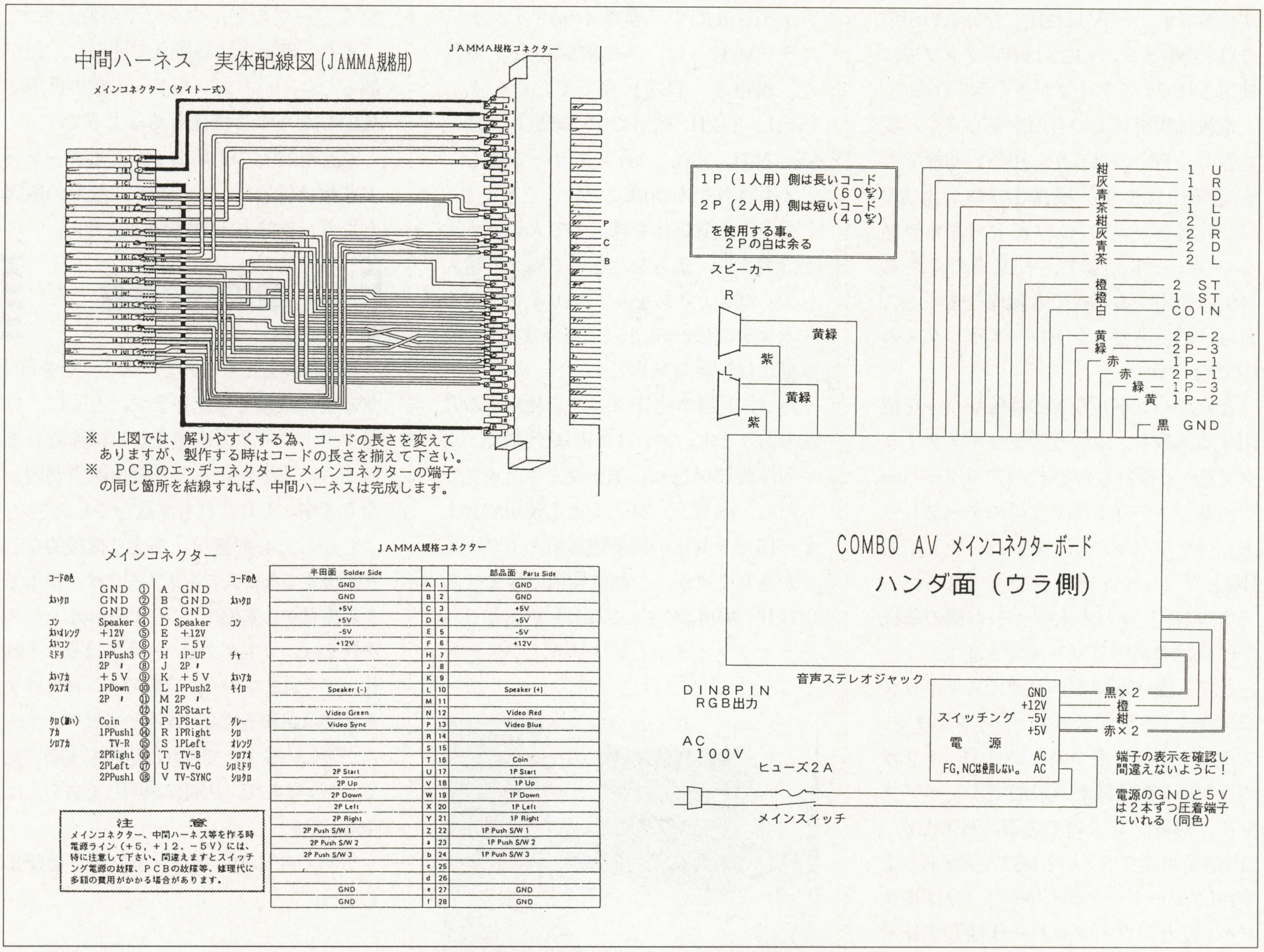
パソコンなどとただ一つちがう点は，業務用ゲームのハード（基板）には，標準品はないということです。業務用のゲ

≪第2図≫コントロールボックスのシステム図（コンボAV）





≪第1図≫ビデオゲーム機の構造



≪第3図≫JAMMA規格用ハーネス実体配線図

ームは，そのソフトに合わせてハード(基板）を作っています。だから本体はちがうんです。近ごろは，汎用性のあるハードが各メーカーから発売されていますが，継続して使用されていません。

ソフトの進化にハードが追い付かないので，数作で新しいハードになっています。このシステムをマザーボード・システムと呼んでいます（セガシステム16, 24, 32, モデル1, 2／タイトーF2, F3／カプコンCP, CP2／ナムコシステム1, 2など)。今後は，このマザーボード・システムが増える傾向にあります。

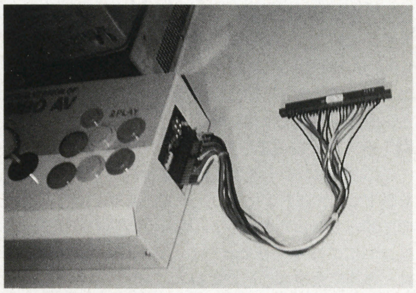
ゲーム基板がハードによってちがうということは，コネクタ（接続端子）もちがいます。コントロールボックスを使用する場合，それに合わせた配線が必要となります。これを中間ハーネスと呼んでいます（**写真1,2**)。

とくにみなさんがプレイしたいようなOLDゲームは，コネクタがほとんどちがいます。各基板に中間ハーネスを付け，コントロールボックスへ接続するコネクタ部を統一します。この基板＋中間ハーネスを一つのソフト（カセット）として考えれば，コントロールボックスへの接続は家庭用ゲーム機の要領で簡単にセットできます。

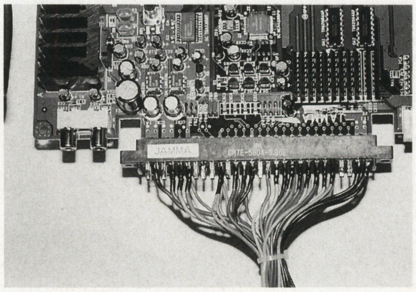
現在では，JAMMAハーネスと呼ぶ規格品があります。これは1986年，日本アミューズメント工業会が統一規格を定めたもので，以降に製造されたハードのほとんどに採用されています。なお，一般に販売されている中古基板には**第3図**のような結線図（コネクタ端子図）がついています。これがない場合，簡単にはコントロールボックスに接続できません。

電源は，スイッチング電源を使う

ゲーム基板を動作させるには，電源(スイッチング電源）が必要です。D，C，+5V7A，+12V1A，−5V1A程度のもの



≪写真1≫基板とコントロールボックスをつなぐハーネス



≪写真2≫第3図のとおりに色分けし配線されたハーネス

が必要です。−5Vは使用しないものが半分以上あります。+12Vは音声アンプ用に使用されているタイプが多くみられます。

電流は規定以上のものが安心です。多すぎるくらいのほうが，小さい基板でも安定動作します。**写真3**のコンボAVは，体感ゲームの『G.LOC』，『ギャラクシーフォース』など，+5Vをたくさん(10A)使用する基板でも動作します。これは，数種あるコントロールボックスの中で唯一です。

また，ハンドルなどの特殊レバーを使用する基板も，ふつうのジョイスティックで遊べる優れものです。『アフターバーナーII』，『アウトラン』，『スターブレード』，『ソルバルウ』，『スーパーチェイスHQ』，『ウェック ル・マン』，『スーパーモナコGP』などの大型ゲーム機の基板が，自分の部屋でプレイできます。

さて，操作部です。ジョイスティック(レバー)，トリガボタン，コインボタン，スタートボタンがついています。トリガボタンは6個仕様が一般的です。ペアプレイ，対戦プレイのできる，1PLAY，2PLAY可能なペアパネルに人気があります。『クレージークライマー』，『リブルラブル』などのツインレバー仕様もプレイできるからでしょう。

モニタとして つかえるものは

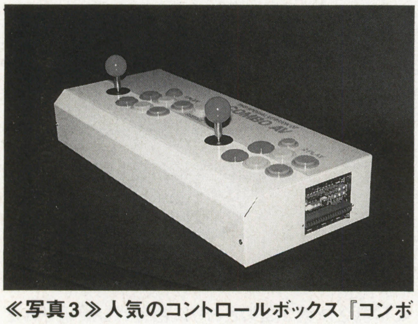
モニタは家庭用テレビのビデオ端子を使用する方法があります。もちろんS端子もOKです。この方式が一般的です。

RGBモニタに比べ画質は少々落ちますが，スーパーファミコン，メガドライブ，サターンなどと同等に映ります。プロジェクターを使う方法もあります。

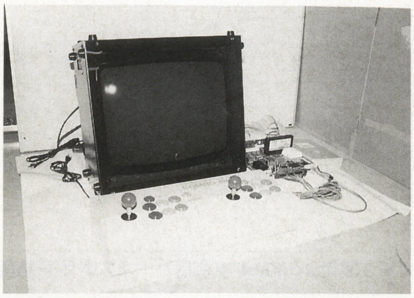
つぎに業務用のRGBモニタを使用する方法です。この方法ですと，天下一品，VeryGoodです。**写真4**の18インチモニタ（M-18）は，本体重量20kg，縦置き，横置き，自由自在です。その上，15kHz/24kHz両用です。家庭用（PS，SS，N64，SFC，etc）のゲーム機も，とてもきれいな画面でプレイできます。

また，大型筐体を購入する人もいますが，大きさ，重さなどをよく調べて購入してください。ちなみに，26インチのゲームマシンは100kg以上あります(一般家庭には，絶対無理)。

パソコン用のRGBモニタを使用する方法もあります。アナログRGB仕様で，水平周波数15kHzモードが使えるタイプでしたら，15ピン，21ピンとも使用できます。15ピン対応の高解像専用タイプモニタがありますが，これは使用できません(31kHz専用はダメ)。24kHz専用は，『バーチャファイター』シリーズ，システム24シリーズなど，少々ですが使えます。



≪写真3≫人気のコントロールボックス『コンボAV』



≪写真4≫ゲーム基板のほか，家庭用ゲーム機にも対応18インチモニタ『M-18』

また，縦置き，横置きで使用し，色が散ったり，パソコンやゲーム機の併用で故障したりする機種もあるようです。

家庭用21ピン対応のテレビもアーケード基板は信号レベルが高く，故障の原因となり，あまりお勧めできません。

取扱いの注意

電気は見えませんので，スイッチをONする前に接続を確認します。とくに，コネクタ，ハーネスの逆差しには注意しましょう。まちがえると基板を壊す要因となります。くれぐれも注意してください。

しかし，心配無用。あまり機械的なことが得意でない人でも大丈夫です。信用できる業者から基板やコントロールボックスを買えば，コネクタやハーネスはそれぞれ作ってくれますので，自分でハンダ付けする必要はありません。安心してビデオゲームが楽しめます。できれば店頭で実際に見て，プレイして，店員に説明してもらえばGoodです。

さあ，今日からキバンバンバン遊びましょう。

※284ページにおすすめ中古基板リストが掲載されています。そちらもご覧ください。

スーさんのひとりごと

1977年，ブロックゲームのブーム(おもに喫茶店にテーブル型として普及)，翌年インベーダー・ブーム(100円玉の追加製造，PTA問題等社会問題化)。約20年前はヨチヨチ歩きのゲーム業界でしたが，現在では，世界に冠たる自慢できる業界にまで登りつめました。

歴史は繰り返される（あまり大げさに考えないでください）ものです。良いものはいつの時代でも良いのです。たとえば，モノクロ液晶画面のゲームボーイ版"テトリス"が単純明解。シンプルな構造が受け，大ヒットし，現在ではミニテトリン（キーチェンゲーム）として新しい世代にもヒットしています。同じシリーズでスペースインベーダー，パックマン系のゲーム等たくさん発売されています。"たまごっち"もそうですね。国内で2年ほど前に，機器の中でペットが飼えるという電子手帳が人気を博し，パソコン上で熱帯魚を飼えるソフトも人気ですね。

このようなソフトを女子高生をターゲットに，小型で誰でも買えるものに作り上げています。いろんなものを叩き台にしてオリジナル商品が作られています。ホントにエライ！昔のゲーム，流行等，振り返るのは，本当に大事なことですね。

小生，これをヒントに新しいゲームを考えました。ネーミングは"オレッチ"内容は男性と女性の生年月日，血液型等をインプットし占い等をおりまぜ，子供を育てていくという，しょうもない？ものですが，これはハードの問題がクリアされない限り電子手帳どまりで，小型化は不可能でしょう。

これは"たまごっち"と数年前にカップルの写真を撮ると生まれてくる子供の写真が現れるというあまりヒットしなかったゲーム・センターの片隅にあるマシンからヒントを得ました。

このように考えると'古いゲーム'を知る，ということがいかに大事か納得がいくでしょう。アーケードに限らず，パソコン・ゲームを含めて，ヒットした時代背景や，どの部分がゲームファンの心をつかんだのかなど，知り得なくてはなりません。

また，自分の考えたアイデアが10年前のゲームソフトに採り入れられていたり，とても良く類似していたりしてガッカリすることもあるでしょう。ここで落胆することはありません。'失敗は成功の母'ともいいます。発明王のエジソンは言っています。『発明とは99%の模倣と1%のアイデア』だと……。

種々のアイデアを駆使して，みなさんも'はっ'とするようなゲームを考えてください。

アイデアを思いついたら，それを絵にしてみましょう。そして，編集部まで送ってみてください。

あて先は，マイコンBASICマガジン編集部「私もゲーム発明王」係

誌面に掲載された人の中から抽選で，すてきなプレゼントも用意します。

ネットワーク時代到来

家庭でインターネットするなら，電話回線も考えよう

～INSネット64の気になる料金は？～

●森　裕一●

先月は，INSネット64（NTTが日本で提供している一般家庭向けISDN）の特徴を中心に紹介してみました。

INSネット64が，一般家庭に普及しはじめているのは，みなさんも知ってのとおりだと思います。なんといっても，デジタル回線なので，ノイズもなく，高速でしかも，高品質な情報のやりとりができるという点と，1本の回線で同時に2本分の利用が可能になる点など，メリットはたくさんありますよね。

さて今月は，いざ，自分の家にもINSネット64を引こうとしたときに，気になる工事費や料金などのランニング・コストについて，筆者の実例をもとにお話ししてみたいと思います。

INSネット64用の接続と機材の解説を

まずは復習もかねて，INSネット64の接続図を**第1図**に示し，それぞれの機材を説明しておきましょう。

DSU

NTTからの信号が直接きている屋内回線と，機器接続配線で使われている信号を変換します。TAを接続するためには絶対必要となるため，最近のTAにはほとんど付属されているか，内蔵されています(先月号で，DSUからパソコン側の配線を屋内配線と説明しましたが，正しくは機器接続配線と呼びます。屋内配線と呼ぶのは，保安機からDSUまでの間になります)。

機器接続配線

DSUとTAを接続する配線です。「ISDNケーブル」と呼ばれ，ほとんどの場合TAに付属しています。終端にはSCSI装置のようにターミネータが必要です。**写真1**を見ていただければわかるとおり，端子が「INS回線用モジュラー・ケーブル」や，「アナログ電話機用モジュラー・ケーブル」に比べて，横に少し広くなります。

ターミネータ

SCSI装置を接続したことがある人なら，最後のSCSI装置に取り付けるターミネータという装置を聞いたことがあると思います。機器接続配線の場合でも同じように，機器接続配線が終わる部分に取り付けます。

TA（ターミナル・アダプタ）

INSネット64に，パソコンや電話機，FAXなどを接続するための装置で，それらの信号をISDNの信号に変換する装置。

現在使用のモジュラー・ジャックとケーブルはそのまま使えるの？

INSネット64に切り替えた場合，みなさんの家に敷設されているモジュラー・ジャックも，変更になるのでしょうか？

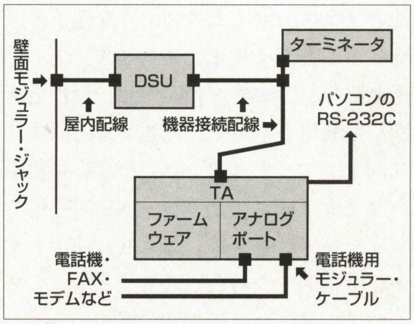
じつは，現在各家庭に敷設されているアナログ回線の配線は2本の銅線を使っているのですが，INSネット64でも，そのまま同じものを使います。銅線を流れる信号がデジタル化されるだけであって，配線に大きなちがいはありません。

ですから，ローゼットからモジュラー・ジャックの交換や，モジュラー・ジャックの設置場所を移動する必要がない限り，NTTの出張工事を受ける必要はありません（その他の理由で出張工事が必要な場合もあります）。

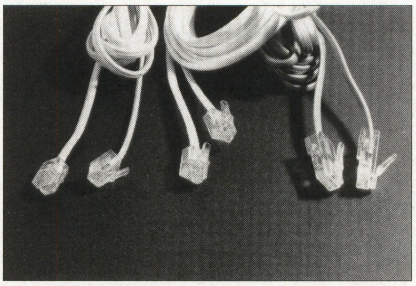
INSネット64を実際に使うには，DSUとTA（ターミナル・アダプタ）といった機材が必要になりますが，さて，これらの機材とモジュラー・ジャックを接続するためには（**第1図の屋内配線部分**），アナログ回線で使用していたモジュラー・ケーブルはそのまま使用できるのでしょうか？

答は厳密にいうとノーです。INS回線接続には「INS回線用モジュラー・ケーブル」が必要になります。これは，DSUを購入するとほとんどの場合，同梱されてきます。

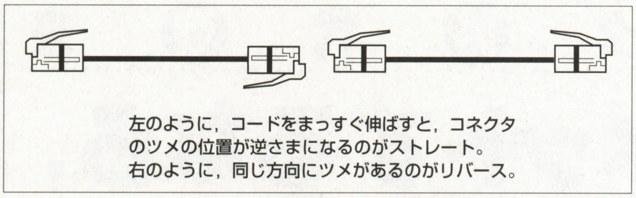
ただ，**写真1**を見てもらえばわかるとおり，「INS回線用モジュラー・ケーブル」は「アナログ電話機用モジュラー・ケーブル」と見わけがつきません。



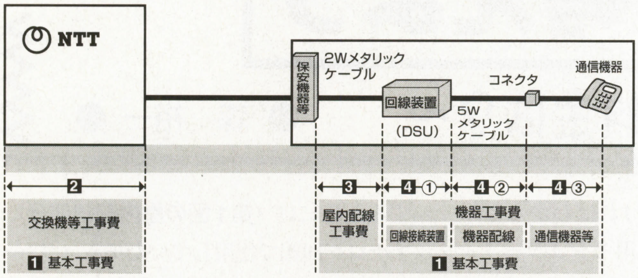
≪第1図≫INSネット64の接続図。情報になったつもりで，壁面コネクタからTAまで進んでみよう



≪写真1≫左から「アナログ電話機用モジュラー・ケーブル」，屋内配線用の「INS回線用モジュラー・ケーブル」（DSUに付属），機器接続用の「ISDNモジュラー・ケーブル」（TAに付属）※ケーブルの呼び名が異なる場合があります



≪第2図≫INS回線用とアナログ用のモジュラー・ケーブルの見わけかた



≪第3図≫INSネット64回線を引くための工事区分

≪第1表≫INSネット64回線を設置するための料金表

契約料		800円
施設設置負担金(INSネット64)		72,000円
工事費	基本工事費 1	1,000円
	交換機等工事費 2	1,000円
	付加サービス工事費 ダイヤルインサービス(2本ある回線を呼びわけしたいときに必要)	700円
	屋内配線工事費 3 (ローゼットからモジュラー・コネクタへの変更，モジュラー・コネクタを移動など)	1,200円 から
	回線接続装置の機器工事費 (DSUの取付工事費) 4①	3,500円
	機器配線工事費 (機器接続配線ケーブル代などと，接続工事) 4②	4,500円 から
	通信機器等の機器工事費(TAの取付工事費) 4③	2,100円 から
パソコンショップでの，128Kbpsの高機能タイプのDSU付きTA		36,000円 から

≪第2表≫電話料金のちがい

		アナログ	INSネット64
基本料金	回線使用料	1,750円	2,830円
	プッシュ回線利用料	390円	追加料金なし
	ダイヤルインサービス	2回線分の容量がないので必要ありません	900円
テレホーダイ(市内2個所)		1,800円	2,400円
テレホーダイ(市内，または隣接2個所)		3,600円	4,800円
通話料金		同一料金です	

じつは「INS回線用モジュラー・ケーブル」は，製造過程で**第2図**のようにストレート，リバースの区別が付けられているのですが，「アナログ電話機用モジュラーケーブル」は，ストレート，リバースを区別する必要がないので，共存していても気にする必要がありませんでした。これが厳密に言えばノーの理由です。いままでのアナログ電話回線用の電話機やモデム，FAXなどは，極性と呼ばれる電池のプラス，マイナスのような端子を区別することなく使えたためです。

ところがINSネット64では，極性を区別して利用するので，電池で言えばプラス同士，マイナス同士でつなげる必要があります。そこで通常は「INS回線用モジュラー・ケーブル」のストレート・タイプを使用しなければなりません。

ではなぜ，INS回線用にもリバース・ケーブルが用意されているのでしょう。これは，ごくまれに，電話機を設置したときの工事によっては，モジュラー・ジャックの極性が反転している場合があるからです。つまり，リバースのケーブルを使うことで，本来の端子に戻してあげるのです。

さてINSネット64を引くにはいくらかかるの？

INSネット64を新規で敷設する場合，契約料800円と，施設設置負担金（電話加入権）72,000円，さらに工事費がかかります。しかし，アナログ回線からINSネット64に切り替えた場合は，契約料800円と工事費だけで契約はすんでしまいます。

では，工事費はいくらかかるのでしょう？**第3図**と**第1表**を見てください。工事費の内訳は，①基本工事費，②交換機等工事費，③屋内配線工事費，④機器工事費の四つからなりたっています。

先ほどのケーブルの役割がバッチリわかって，保安機以降の接続が自分でできるのなら，全体の工事は交換機等工事だけですみます。ということは，①1,000円+②1,000円しかかからないということになります。

つまり，INSネット64を引くには，最低で契約料800円+工事費2,000円=2,800円ですんでしまうというわけです。あとは，DSU付きTAを購入(36,000円くらいから）すれば，準備完了です。

月々のランニング・コストは？

INSネット64回線の月々の料金は，アナログ回線とかわらず，①基本料金，②屋内配線使用料，③通話料からなります。

基本料金が2,830円（アナログ回線は1,750円），屋内配線使用料が60円(アナログ回線も60円)，通話料はまったく同じ料金体系です（**第2表**）。

INSネット64の基本料金が1,080円高い分，アナログ回線のほうが安いようにみえますが，INSネット64回線はアナログ2本分の容量を持っているので，その点を考えるとINSネット64回線のほうがお得ということになります。

最後に筆者が月々どのくらいの金額をNTTに支払っているのかをお見せしましょう。**第3表**が，ある月にNTTへ支払った料金です。**第4表**は，仮にアナログ回線で接続を行なったとして，どのくらいの料金になったのかを示したものです（ちょっと付け加えると，市内が対象のテレホーダイ料金は，INSネット64の場合は2,400円，ダイヤル回線なら1,800円になります。筆者の場合はアクセス・ポイントの関係で隣接区域が対象のテレホーダイに設定してあります)。

約3,000円のちがいがありますが，接続速度や，2回線分の利用ができることなど利点が多いことを考えると安いと思っています。

参考文献：NTTが運営しているホームページ
http://www.nttinfo.ntt.co.jp/dlij/SER_J/ISDN_J/ISDN_J.html

≪第3表≫ある月のINSネット64の利用料金。アナログ回線でモデムを使って草の根BBSを中心にアクセスしていたころは，この3倍だったこともあるとか....

回線使用料	2,830円
屋内配線使用料	60円
ダイヤルインサービス	900円
ダイヤル通話料	8,140円
(内訳:INSテレホーダイ4800…4,800円)	
(内訳:通常通話料 ……………3,340円)	
計	11,930円

≪第4表≫第2表をアナログ回線として計算した場合

回線使用料	1,750円
屋内配線使用料	60円
プッシュ回線使用料 ※INSネット64では，追加料金なしです。	390円
ダイヤル通話料	6,940円
(内訳:テレホーダイ3600…3,600円)	
(内訳：通常通話料 ………3,340円)	
計	9,140円

好評連載

1400機種以上のパソコンに対応!!

森 裕一

自分でできるパソコン・パワーアップ!

～CPU,キャッシュ・メモリ,増設メモリ編～

このコーナーは，旧型のパソコンにメモリやCPUを増設して，パワーアップするための情報を満載した，超人気コーナーです。

「CPU」のパワーアップ製品一覧，「メモリ」のパワーアップ製品一覧，1,400機種にのぼる「パワーアップできるパソコン」のメーカー別機種一覧と対応表,「改造増設をためるパソコン」一覧表の4種類の表が用意されています。

これらの製品情報は，毎月更新されています。本コーナーを読んで，皆さんの身の回りのパソコンに活を入れましょう！

パワーアップには直接関係ありませんが，富士通のパソコンで，ゲームソフトなどに採用されている「DirectX 3」搭載のソフトを動かすと，うまく動作しない製品への対処方法から紹介しましょう。

富士通製PCでの DirectX 3に関する不具合対処法

富士通のパソコン（ATI 3D RAGE IIというビデオボードを搭載している機種）に，DirectX 3対応のソフトウエアをインストールすると，Windows95再起動後，真っ暗な画面に数本の縦縞が入った状態になるというバグが発見されました。不具合の発生する可能性のある富士通製パソコンは以下のとおりです。

■96年冬モデル：FMV-DESKPOWER S13/SC16/S165/S16T/S16P/S167/S20 FMV-5166D7，5133D7，6200D7

■97年春モデル：FMV-DESKPOWER SII20/SII205/SII167/SII165/SII FMV－DESKPOWER S II16T/S II 15/SII15P/SCII16

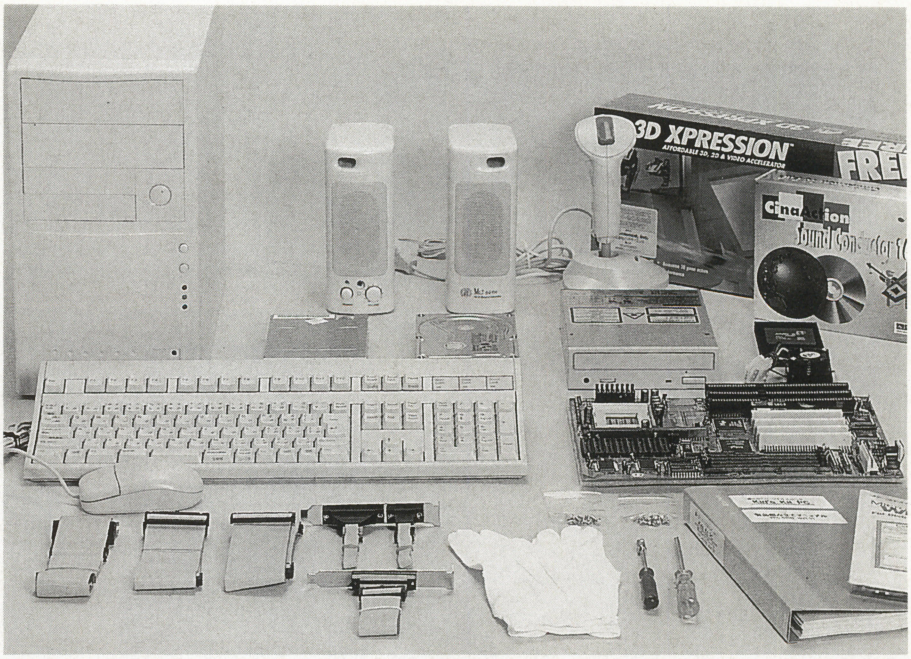
この不具合は，ソフトウエアのセットアップ・プログラムがDirectXのAPI（DirectXSetup）を呼び出してDirect X 3付属のディスプレイ・ドライバをインストールするときに，パソコンにATI 3D RAGE IIが搭載されているにもかかわらずATI 3D RAGE I用のディスプレイドライバがインストールされてしまうことが原因です。

これは，ATI 3D RAGE I とATI 3D RAGE IIが同じPCI IDを持っていることにより，DirectXのAPI内部ではビデオチップをATI 3D RAGE Iと判断し，結果的に不適当なドライバをインストールしてしまうためです。

富士通ではこの問題への対応を以下のように指定しています。

ディスプレイ・ドライバを標準添付のものに戻す方法の紹介は，パソコン通信のNIFTY-Serveの「GO FMINFO」－「Q&A No:349（96/冬モデル）ゲームインストール後，起動時画面真っ暗」で紹介しています。

また,インターネットでは「FM WORLD」－「お客様サポート」－「Q&A」－



《写真1》「予想外の人気。ブーム化しそう」とお店でもビックリの「Kid's Kit PC」。中身は本格的で拡張性も高いので，企業のまとめ買いもあるという。本誌では次号から短期連載で同キットの組み立てに挑戦してみます

「Q:0174」か「Q:0167」に紹介されています。

URLは以下のとおりです。

http://www.fujitsu.co.jp/hypertext/fmworld/support/qa/deskq/desk0174.html

http://www.fujitsu.co.jp/hypertext/fmworld/support/qa/deskq/desk0167.html

ATI 3D RAGE II搭載機種用DirectX 3対応ディスプレイドライバも提供されています。入手方法は，NIFTY-Serveの「GO FMINFO」－「ソフトウェア技術情報」－「プログラム」よりダウンロード可能です。

インターネットでは「FM WORLD」－「お客様サポート」－「ソフトウェアライブラリ」よりダウンロード可能です。

http://www.fujitsu.co.jp/hypertext/fmworld/product/lib/index.html

また，富士通ソフトウェアセンター（0423-78-3695）に問い合わせれば，実費（2,800円）で入手も可能です。

この件に関する問い合わせ先は以下のとおりです。

●問い合わせ先

〒144 東京都大田区新蒲田1-17-25 情報処理システムラボラトリ　富士通㈱アプリケーションビジネス推進部

担当：大塚さん　TEL：03-3734-4394

FAX：03-3730-8447

予算10万円以下！
安心して組み立てられるパソコン・キット製作記事を次号より集中連載開始!!

メディアバレー町田といえば，一般マスコミでも大きく報道された，超大型パソコン専門店です。このお店だけで発売しているパソコン組立キット「Kid's Kit PC」（価格99,800円）がたいへんな人気だということです（**写真1**）。

このキットは，はじめてパソコンを組み立てる人でも困らないように，ドライバーなどの工具も用意されていて，これまで買っていった人は，全員完成までこぎつけているそうです。

親子で協力して組む例もたくさんあるそうです。

本誌では，7，8月号の2号連載で，同機の組み立てと，K6へのパワーアップ・ドキュメント記事を連載します。

「Kid's Kit PC」は，メディア・バレー町田店の店頭の他，通信販売「フリーダイヤル0077-2355-6898」でも購入することができます。

スペックはつぎのとおりです。

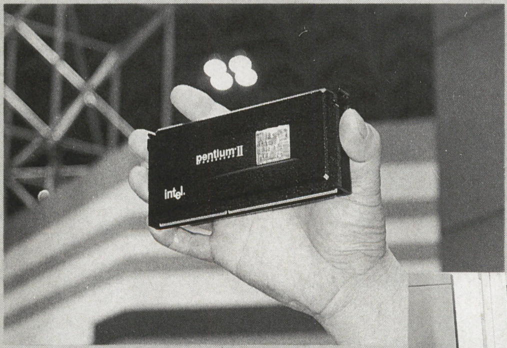
▲CPU：AMD 5K86-P100（クーラーファン付）**▲マザーボード**：FIC社製PT-2003**▲チップセット**：インテルFX**▲BIOS**：Award Energy Star**▲キャッシュ**：（パイプラインバースト）256KB**▲バス構成**：PCIx4，ISAx3**▲ポート**：シリアルポート×2，パラレルポート×1，インフラレッドシリアルポート×1**▲メモリ**：16MB（8MB×2）EDO**▲HDD**：540MB以上のIDE**▲FDD**：3.5インチ2モード**▲VGA**：ATI社 3D Xpression 2MB/PCI**▲サウンド**：オプティ 16Bit音源（SOUND BLASTER互換）**▲CD-ROM**：4倍速 ATAPI**▲ケース**：ミニタワー（W180×H382×D400），5.25インチベイ×2，3.5インチベイ×2 電源200W**▲キーボード**：日本語109キーボード**▲マウス**：2ボタンシリアルマウス**▲スピーカ**：高性能小型ステレオスピーカACアダプター付**▲マニュアル**：組み立てマニュアル**▲ゲームソフト**：2タイトル（仕様は，予告なく変更される場合があります）。

性能的にも，将来の拡張性にも問題はありません。

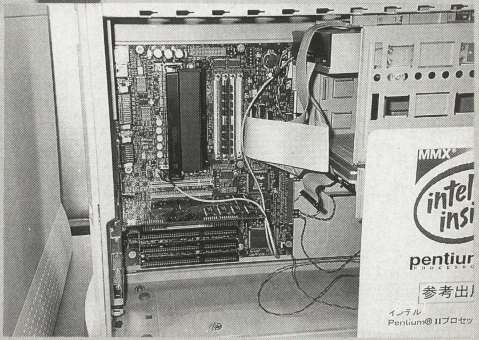
連載は，読者代表の人に実際に組み立ててもらいます。また，K6に乗せ換えて，パフォーマンスのアップぶりも調べます。

人気モデルだけに品切れも予想されるので，お早めの購入をおすすめします。

なお，メディアバレーのホームページ（www.mediavalley.co.jp）を経由して，詳細な内容を見ることができます。



《写真2》これがウワサのペンティアムIIだ



《写真3》東芝の参考出品のパソコンにはしっかり採用されている

これが次世代パソコン用
CPU PentiumIIだ！

去る4月8日から4日間にわたって開催されたCOMDEX Japanの初日，インテルが次世代パソコン用CPU Pentium II（開発コード名：Klamath＝クラマス）を報道関係者に紹介。また，同社のブースでは同プロセッサをビジュアル・コンピューティング時代のMPUとして画像処理を中心にパフォーマンスの高さをデモンストレーションしていました。

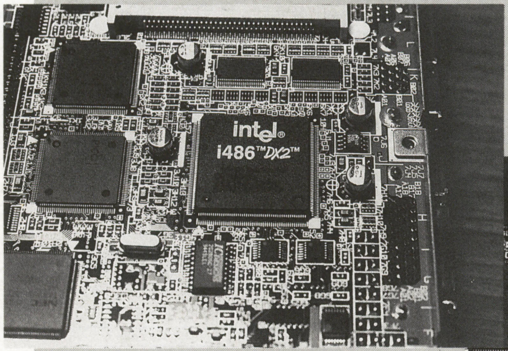
このPentium IIプロセッサは，先に発表したMMX Pentiumと同様，MMX技術を採用したPentium PROプロセッサの第二世代品。Pentium PROより高速の266MHz版が登場すると言われています。

マクサス・コンピュータ・アップグレードで見たプロのパワーアップ・テクニック

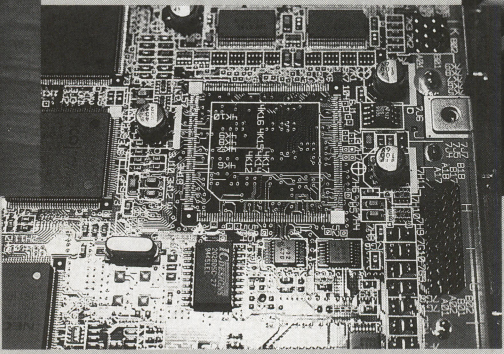
今月号から本コーナーに情報提供を開始していただくことになったマクサス・コンピュータ・アップグレード・サービス（〒101東京都千代田区外神田1-8-3野水ビル TEL：03-5296-0486 FAX：03-5296-0386）社は，ノート・パソコンも含めたパソコンのパワーアップ・サービスの老舗の一つです。

個人，企業を問わず，最近急激に需要が増えている，パワーアップ・サービスのようすを取材してきました。

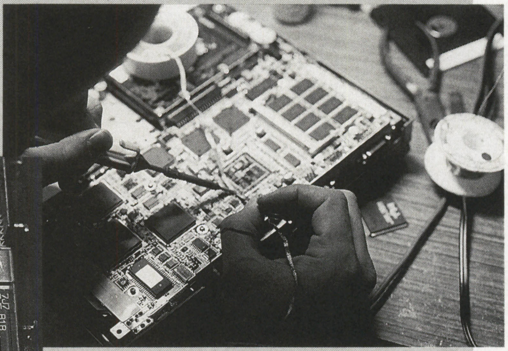
さすがはプロ！と，感心させられる手際よさを見せつけられてきました。写真を参照してください。



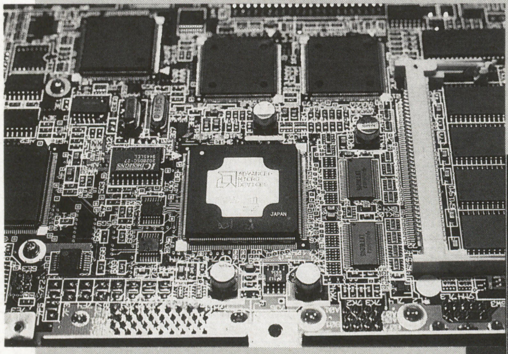
《写真4》マクサス社の技術者の手で，数10秒でむきだしにされたノートPCのCPU



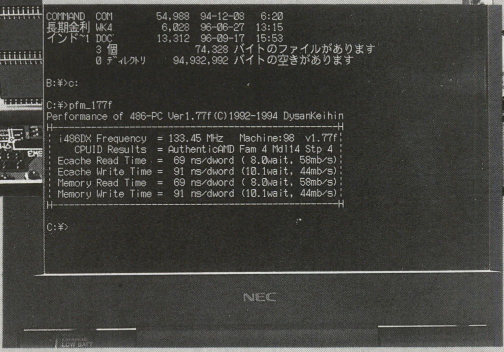
《写真5》温風でハンダを溶かす「ヒートガン」を使って旧CPUを取り去ったところ



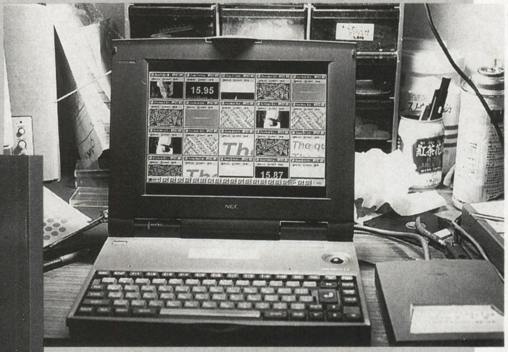
《写真6》プリント・パターン上に残った微細なハンダは，細かい銅線で編んだ網で取り去っていく



《写真7》AMD社のCPUを乗せ換えたようす



《写真8》パフォーマンス・チェックの画面。CPUの周波数が「133.45MHz」になっているところに注目!!



《写真9》パワーアップがほどこされたパソコンは，さまざまなソフトを連続的に走らせ，エージング・チェックしてから，依頼者にもどされる

Pentium PROは，MCM(マルチチップ・モジュール)技術を用いて1パッケージ内に2ndキャッシュを内蔵していましたが，PentiumIIではコスト低減をはかるため，2ndキャッシュを外付けとしたことから**写真2**のようなカートリッジ式となりました(CPUソケットを無くして互換CPUが簡単に差し替えられないようにしたのかも……)。

東芝のブースではこのPentiumIIを採用したパソコンを参考出品していました（**写真3**）。このパソコンのマザーボードは新設計のもので，メモリには一般的なSIMMが使われていました。ボード上に2ndキャッシュ・ソケットはありません（CPU内蔵のため）。

写真中央の黒く細い縦長のものがPentiumIIプロセッサで，その右の黒いものは冷却用ファンを内蔵した冷却ユニット。PentiumIIは233MHz 2ndキャッシュ512kバイトのものが使われていました。

翌日，東京・秋葉原に所用があり，帰りにT店をのぞいたところPentiumII(233MHz 2ndキャッシュ512kバイト)が1個転がっていました。価格は12万9,800円。びっくりしたなー，もー。正式発表は5月の連休明けの予定だぞ。

(by.あるぴんの親)

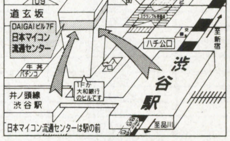
《第1表》CPUパワーアップ製品の価格表（製品番号は第3表対応）

製品番号	メーカー名	型番	価格 ↓=値下げ ☆=新製品	Win95対応	数値演算プロセッサ	対応基本クロック	倍速数	1次キャッシュ	搭載CPUメーカー	搭載CPU	特徴・注意事項
1	インテル	JBOXPODP3V166	69,800円	*	*	66	2.5	16	Intel	PentiumODP 166MHz	
2		JBOXPODP3V166 Nタイプ	69,800円	*	*	66	2.5	16	Intel	PentiumODP 166MHz	NEC PC-9821Xa10専用タイプ
3		JBOXPODP3V150	49,800円	*	*	60	2.5	16	Intel	PentiumODP 150MHz	
4		JBOXPODP3V150 Nタイプ	49,800円	*	*	60	2.5	16	Intel	PentiumODP 150MHz	NEC PC-9821Xa9専用タイプ
5		JBOXPODP3V125	39,800円	*	*	50	2.5	16	Intel	PentiumODP 125MHz	
6		JBOXPODP3V125 Nタイプ	39,800円	*	*	50	2.5	16	Intel	PentiumODP 125MHz	NEC PC-9821Xa7専用タイプ
7		JBOXPODP5V133	39,800円	*	*	60/66	2	16	Intel	PentiumODP 120/133MHz	
8		JBOXPODP5V83 Sタイプ	29,800円	*	*	33	2.5	32	Intel	PentiumODP 83MHz	
9		JBOXPODP5V83 Kタイプ	29,800円	*	*	33	2.5	32	Intel	PentiumODP 83MHz	NEC PC-9821Xe,Xs専用タイプ
10		JBOXPODP5V63	22,000円	*	*	25	2.5	32	Intel	PentiumODP 63MHz	
11	メルコ	EUA-QPOM	29,800円	*	*	25/33	4	16	AMD	Am5x86-P75 133MHz	ENL 8,16,32 を2枚実装可能
12		EUF-EP0M	29,800円	*	*	16	8	16	AMD	Am5x86-P75 133MHz	ENL 8,16,32 を2枚実装可能
13		EUB-H0M	39,800円	*	*	20	6	16	Cyrix	Cyrix 5x86 120MHz	ENL 8,16,32 を2枚実装可能
14		EUZ-Q0M	29,800円	*	*	25/33	3	16	Cyrix	Cyrix 5x86 100MHz	EMF/EMF-P 8,16,32 を2枚実装可能（うち1枚は EXB 8,16 も使用可能）
15		EUD-HP0M	29,800円	*	*	20	6	16	AMD	Am5x86-P75 133MHz	ENL 8,16,32 を2枚実装可能
16		HAS-33TP	27,000円	*	*	33	3	16	Cyrix	Cyrix 5x86 100MHz	
17		HFA-16HS	終了	*	*	16	6	16		486CPU 96MHz	
18		HFA-16QS	終了	*	*	16	4	8		486CPU 64MHz	
19		HDA-C20TJ	終了	*	*	20/16	3	16	IBM	486BLX3 60MHz	
20		HRL-20TS	39,800円	*	*	20	3	16	IBM	486BLX3 60MHz	
21		HCX-33TP	29,800円	*	*	33	3	16	Cyrix	Cyrix 5x86 100MHz	
22		HNE-33QP	14,800円	*	*	33	4	16	AMD	Am5x86-P75 133MHz	
23		HNS-33TJ	19,800円	*	*	33	3	16	Intel	IntelDX4 100MHz	
24		HNS-25TS	14,800円	*	*	25	3	16		486CPU 75MHz	基本クロックが33から25MHzになります
25		HNR-16TS	14,800円	*	*	20	3	16	Intel	IntelDX4 75MHz	
26		HND-33QP	14,800円	*	*	33	4	16	AMD	Am5x86-P75 133MHz	
27		HAV-33TJ	19,800円	*	*	33	3	16	Intel	IntelDX4 100MHz	
28	アセットコア	Max Drive 586X	39,800円	*	*	25/33	4	16	AMD	Am5x86-P75 133MHz	
29		Power MULTI 586Ce2	45,800円	*	*	25	4	16	AMD	Am5x86-P75 133MHz	
30		Power MULTI Ce4	69,800円	*	*	25	3	16	Intel	IntelDX4 75MHz	
31		Power MULTI 586Cs2	45,800円	*	*	33	4	16	AMD	Am5x86-P75 133MHz	
32		Power MULTI VM4	69,800円	*	*	33	3	16	Intel	IntelDX4 100MHz	
33		Power MULTI 586CXL	27,800円	*	*	33	4	16	AMD	Am5x86-P75 133MHz	
34		Power MULTI 586CX	49,800円	*	*	33	3	16	Cyrix	Cyrix 5x86 100MHz	
35		Max Drive 586G	49,800円	*	*	25	3	16	Cyrix	Cyrix 5x86 100MHz	
36		Max Drive 586S	49,800円	*	*	25	3	16	Cyrix	Cyrix 5x86 100MHz	
37		Power MULTI PNT-25	53,000円	*	*	20/25	2.5	32	Intel	PentiumODP 63MHz	
38		Power MULTI PNT-33	55,800円	*	*	33	2.5	32	Intel	PentiumODP 83MHz	
39		X Type P	14,800円			20	2	8	TI	TI486SXL2 40MHz	
40		X Type S	19,800円			16/12	2	8	TI	TI486SXLC2 40MHz	
41		Max Drive SUV100	69,800円	*	*	33	3	16	Intel	IntelDX4 100MHz	
42		Max Drive SUV75	64,800円	*	*	25	3	16	Intel	IntelDX4 75MHz	
43		Cb-UP	59,800円	*	*	33	3	16	Intel	IntelDX4 100MHz	換装扱いです、メーカーにお問い合わせ下さい
44		FR-UP	49,800円	*	*	33	2.5	32	Intel	PentiumODP 83MHz	換装扱いです、メーカーにお問い合わせ下さい
45		SR-UP	49,800円	*	*	33	2.5	32	Intel	PentiumODP 83MHz	換装扱いです、メーカーにお問い合わせ下さい
46		FS-UP	49,800円	*	*	33	2.5	32	Intel	PentiumODP 83MHz	換装扱いです、メーカーにお問い合わせ下さい
47		VIV-UP	49,800円	*	*	33	3	16	Cyrix	Cyrix 5x86 100MHz	換装扱いです、メーカーにお問い合わせ下さい
48		586NAS		*	*	33	4	16	AMD	Am5x86-P75 133MHz	メディアインテリジェント(株)直販品です
49		586NUV		*	*	33	4	16	AMD	Am5x86-P75 133MHz	メディアインテリジェント(株)直販品です
50	アイ・オー・データ機器	PK-686P125	29,800円	*	*	50	2	16	Cyrix	Cyrix 6x86 P120+GP 100MHz	
51		PK-586x3	終了	*	*	33	3	16	Cyrix	Cyrix 5x86 100MHz	
52		PK-586x4	26,800円	*	*	25/20	4	16	Cyrix	Cyrix 5x86 100MHz	
53		PK-EP586x3	22,000円	*	*	33	3	16	Cyrix	Cyrix 5x86 100MHz	
54		PK-EP586x4	22,000円	*	*	25	4	16	Cyrix	Cyrix 5x86 100MHz	
55		PK-A586/98	24,800円	*	*	20/25/33	4	16	AMD	Am5x86-P75 133MHz	セカンドキャッシュ対応機では併用も可能
56		PK-Cx100-L	34,800円	*	*	33	3	16	Intel	IntelDX4 100MHz	
57		PK-Cx66-L	24,800円	*	*	33	2	8		486CPU 66MHz	
58		PK-EP486D-L	終了		*	20/25/33	1	1	Cyrix	Cx486DRX 33MHz	
59		PK-Cx486DRX2	19,800円			20/16	2	1	Cyrix	Cx486DRX2 50MHz	
60		PK-Cx486SRX2	29,800円			20/16/12	2	1	Cyrix	Cx486SRX2 50MHz	
61		PK-X486S50-L	24,800円		*	8/10/12	4	16	IBM	486SLC2 50MHz	
62		PK-Ne133A	14,000円	*	*	33	4	16	AMD	Am5x86-P75 133MHz	
63		PK-Nd133A	14,000円	*	*	33	4	16	AMD	Am5x86-P75 133MHz	
64		PK-Ne100-L	24,800円	*	*	33	3	16	Intel	IntelDX4 100MHz	
65		PK-Ne75-L	終了	*	*	25	3	16	Intel	IntelDX4 75MHz	基本クロックが33から25MHzになります
66		PK-Nd75-L	19,800円	*	*	25	3	16	Intel	IntelDX4 75MHz	
67		PK-Nd50-L	19,800円	*	*	25	2	8	Intel	i486DX2 50MHz	
68		PK-NSA100-L	24,800円		*	33	3	16	Intel	IntelDX4 100MHz	
69		PK-NSA66/C-S	19,800円		*	33	2	8	Cyrix	Cx486DX2-V66 66MHz	
70		PK-NSR75	19,800円		*	16	4	16	Intel	IntelDX4 75MHz	
71		PK-NXC75-L	19,800円		*	20	3	16	Intel	IntelDX4 75MHz	
72		PK-NXC40-S	19,800円		*	20	2	8	Intel	i486DX2 40MHz	
73	若松通商	AMUP	19,800円	*	*	33	4	16	AMD	Am5x86-P75 133MHz	パソコン本体により商品が異なります
74		Am5x86-P75取付キット		*	*	33	4	16	AMD	Am5x86-P75 133MHz	パソコン本体により商品が異なります
75		DX4/100取付キット		*	*	33	3	16	Intel	IntelDX4 100MHz	パソコン本体により商品が異なります
76		Am5x86-P75換装サービス		*	*	33	4	16	AMD	Am5x86-P75 133MHz	換装扱いです、メーカーにお問い合わせ下さい
77	マクサス	PS/V VISION用マザーボード	49,000円	*	*			16	Cyrix	Cyrix 5x86 120MHz	取付費別12,800円、メモリ、ライザーカードなども必要(別料金)
78		PS/V VISION用マザーボード	45,000円	*	*	33	4	16	AMD	Am5x86-P75 133MHz	取付費別12,800円、メモリ、ライザーカードなども必要(別料金)
79		PS/V用マザーボード	34,800円	-	-	-	-	-	-	Socket7でPentiumなどに対応	取付費別12,800円、CPU、メモリ、ライザーカードなども必要(別料金)
80		DeskPowerS,SE用マザーボード	34,800円	-	-	-	-	-	-	Socket7でPentiumなどに対応	取付費別12,800円、CPU、メモリ、ライザーカードなども必要(別料金)
81		Woody/DeskPowerC用マザーボード	34,800円	-	-	-	-	-	-	Socket7でPentiumなどに対応	取付費別12,800円、CPU、メモリ、ライザーカードなども必要(別料金)
82		Prorinea,DeskPro用マザーボード	34,800円	-	-	-	-	-	-	Socket7でPentiumなどに対応	取付費別12,800円、CPU、メモリ、ライザーカードなども必要(別料金)
83		ビデオメモリ 1MB 増設	6,500円	-	-	-	-	-	-	-	79から82のビデオメモリ拡張用(標準1MB/最大2MB)
84		キャッシュメモリ 256KB 増設		-	-	-	-	-	-	-	79,80,82のキャッシュメモリ拡張用(標準256KB/最大512KB)
85		ライザーカード	5,000円	-	-	-	-	-	-	-	取付のために加工が必要な場合、別料金が必要
86	アシスト	IXP-200IⅡ	37,500円	-	-	-	-	-	-	Socket7でPentiumなどに対応	取付費別15,000円、CPU、メモリ、ライザーカードなども必要(別料金)
87		IXP-200IⅡ/V	37,500円	-	-	-	-	-	-	Socket7でPentiumなどに対応	取付費別22,000円、CPU、メモリ、ライザーカードなども必要(別料金)
88		IXP-200IⅡ/7	38,800円	-	-	-	-	-	-	Socket7でPentiumなどに対応	取付費別15,000円、CPU、メモリ、ライザーカードなども必要(別料金)
89		IXP-200IⅡ/11	38,800円	-	-	-	-	-	-	Socket7でPentiumなどに対応	取付費別15,000円、CPU、メモリ、ライザーカードなども必要(別料金)
90		IXP-200FⅡ	37,500円	-	-	-	-	-	-	Socket7でPentiumなどに対応	取付費別15,000円、CPU、メモリ、ライザーカードなども必要(別料金)
91		IXP-200C	37,500円	-	-	-	-	-	-	Socket7でPentiumなどに対応	取付費別15,000円、CPU、メモリ、ライザーカードなども必要(別料金)
92		ビデオメモリ 1MB 増設	4,800円	-	-	-	-	-	-	-	86から91のビデオメモリ拡張用(標準1MB/最大2MB)
93		キャッシュメモリ 256KB 増設	4,800円	-	-	-	-	-	-	-	86から91のキャッシュメモリ拡張用(標準256KB/最大512KB)

《第2表》増設メモリとセカンド・キャッシュ・メモリ製品の価格表（製品番号は第3表対応）

製品番号	メーカー名	型番	価格 ↑=値上げ ☆=新製品	ボード搭載メモリ	増設ソケット数	空きソケット数	使用メモリ	最大使用可能メモリ	最大増設メモリ	メモリモジュール・メモリボード製品の概略
101	アイ・オー・データ機器	NE-SD4100-16MT	15,000円							168ピン 16MBメモリ
102		NE-SD4100-32MT	29,800円							168ピン 32MBメモリ
103		NE-SIMXB-4Mx2	7,000円							72ピン 4MB パリティ無しメモリ 2枚組
104		NE-SIMXB-8Mx2T	16,000円							72ピン 8MB パリティ無しメモリ 2枚組
105		NE-SIMXB-16Mx2T	29,800円							72ピン 16MB パリティ無しメモリ 2枚組
106		NE-SIMXB-32Mx2T	58,000円							72ピン 32MB パリティ無しメモリ 2枚組
107		NE-SIMXA-4Mx2	8,000円							72ピン 4MB パリティ有りメモリ 2枚組
108		NE-SIMXA-8Mx2T	18,000円							72ピン 8MB パリティ有りメモリ 2枚組
109		NE-SIMXA-16Mx2T	34,000円							72ピン 16MB パリティ有りメモリ 2枚組
110		NE-SIMXA-32Mx2T	66,000円							72ピン 32MB パリティ有りメモリ 2枚組
111		NE-EDO-8Mx2T	16,000円							72ピン 8MB EDOメモリ 2枚組
112		NE-EDO-16Mx2T	29,800円							72ピン 16MB EDOメモリ 2枚組
113		NE-EDO-32Mx2T	58,000円							72ピン 32MB EDOメモリ 2枚組
114		NE-ECC-8Mx2T	18,000円							72ピン 8MB ECC有りEDOメモリ 2枚組
115		NE-ECC-16Mx2T	34,000円							72ピン 16MB ECC有りEDOメモリ 2枚組
116		NE-ECC-32Mx2T	66,000円							72ピン 32MB ECC有りEDOメモリ 2枚組
117		NE-ECC-64Mx2	196,000円							72ピン 64MB ECC有りEDOメモリ 2枚組
118		NE-SIM32-H4M	4,000円							72ピン 4MB パリティ無しメモリ
119		NE-SIM32-H8MT	8,200円							72ピン 8MB パリティ無しメモリ
120		NE-SIM32-H16MT	15,000円							72ピン 16MB パリティ無しメモリ
121		NE-SIM32-H32MT	29,800円							72ピン 32MB パリティ無しメモリ
122		NE-SIM36-H4M	5,000円							72ピン 4MB パリティ有りメモリ
123		NE-SIM36-H8MT	9,200円							72ピン 8MB パリティ有りメモリ
124		NE-SIM36-H16MT	17,200円							72ピン 16MB パリティ有りメモリ
125		NE-SIM36-H32MT	34,000円							72ピン 32MB パリティ有りメモリ
126		PIO-SIM61-2MS	6,000円							PC-9801-61U/61R互換メモリ 2MB
127		SIM14-4M	24,000円							PC-H98-B14互換メモリ 4MB
128		Cb234-4M	9,000円	0	2	1	4	32	64	PC-9821Cb2専用 4MB NE-SIM36/NESIM32にて増設可能
129		Cb234-8M	14,000円	0	2	1	8	32	64	PC-9821Cb2専用 8MB NE-SIM36/NESIM32にて増設可能
130		Cb234-16M	23,000円	0	2	1	16	32	64	PC-9821Cb2専用 16MB NE-SIM36/NESIM32にて増設可能
131		Cb34-4M	11,000円	0	2	1	4	32	64	PC-9821Cb専用 4MB NE-SIM36にて増設可能
132		Cb34-8M	16,000円	0	2	1	8	32	64	PC-9821Cb専用 8MB NE-SIM36にて増設可能
133		Cb34-16M	26,000円	0	2	1	16	32	64	PC-9821Cb専用 16MB NE-SIM36にて増設可能
134		Cx34-4M	11,000円	0	2	1	4	32	64	PC-9821Cx,Ce2,Cs2専用 4MB NE-SIM36にて増設可能
135		Cx34-8M	16,000円	0	2	1	8	32	64	PC-9821Cx,Ce2,Cs2専用 8MB NE-SIM36にて増設可能
136		Cx34-16M	26,000円	0	2	1	16	32	64	PC-9821Cx,Ce2,Cs2専用 16MB NE-SIM36にて増設可能
137		AP34-4M	19,800円	0	5	4	4	16	80	PC-9821As2,Ap2専用 4MB NE-SIM36 4,8,16にて増設可能
138		AP34-8M	25,000円	0	5	4	8	16	80	PC-9821As2,Ap2専用 8MB NE-SIM36 4,8,16にて増設可能
139		AP34-16M	35,000円	0	5	4	16	16	80	PC-9821As2,Ap2専用 16MB NE-SIM36 4,8,16にて増設可能
140		AF34-8M	55,000円	8	4	4	0	16	72	PC-9821Af専用 8MB NE-SIM36 4,8,16を2枚組にて増設可能
141		MC34-4M	19,800円	4	3	3	0	2	10	PC-9821Ce専用 4MB PIO-SIM61にて増設可能
142		BA34-4M	19,800円	4	5	5	0	2	14	PC-9801FA,BX,BA/PC-9821Ae,As,Ap専用 4MB PIO-SIM61にて増設可能
143		BA34-8M	30,000円	4	5	3	2	2	14	PC-9801FA,BX,BA/PC-9821Ae,As,Ap専用 8MB PIO-SIM61にて増設可能
144		ML34-4M	28,000円	4	3	3	0	2	10	PC-9821modelS1,S2専用 4MB PIO-SIM61にて増設可能
145		FS34-4M	19,800円	4	5	5	2	2	14	PC-9801FX,FS専用 4MB PIO-SIM61にて増設可能
146		FS34-8M	30,000円	4	5	3	2	2	14	PC-9801FX,FS専用 8MB PIO-SIM61にて増設可能
147		PIO-RS134-2MS	21,000円	2	2	2	0	4	8	PC-9801RS専用 2MB PIO-EX134S-4Mにて増設可能
148		PIO-DA134-4MS	19,800円	4	2	2	0	4	12	PC-9801RA21,RA51,DA専用 4MB PIO-EX134Sにて増設可能
149		PIO-DA134-8MS	30,000円	4	2	1	4	4	12	PC-9801RA21,RA51,DA専用 8MB PIO-EX134Sにて増設可能
150		PIO-RA34-3MS	24,000円	3	0	0	0	0	3	PC-9801RA2,RA5専用 3MB
151		PIO-RL34-4MS	30,000円	4	0	0	0	0	4	PC-98RL専用 4MB 2枚装着可能
152		PIO-CS134-4MS	29,000円	4	2	2	0	4	12	PC-9801CS2,CS5専用 4MB PIO-EX134Sにて増設可能
153		PIO-DS134-4MS	19,800円	4	2	2	0	4	12	PC-9801DS専用 4MB PIO-EX134Sにて増設可能
154		PIO-ES34-3MS	30,000円	3	0	0	0	0	3	PC-9801ES専用 3MB
155		PIO-DX134-4MS	34,000円	4	2	2	0	4	12	PC-9801DX専用 4MB PIO-EX134Sにて増設可能
156		PIO-RX34-3MS	17,500円	3	0	0	0	0	3	PC-9801RX,EX専用 3MB
157		PIO-EX134S-2MT	8,000円							増設メモリ 2MB
158		PIO-EX134S-4MT	12,000円							増設メモリ 4MB
159		NE-XAV512K	12,000円							セカンドキャッシュメモリ 512KB
160		NE-XA256K	11,000円							セカンドキャッシュメモリ 256KB
161		NE-XA512K	35,000円							セカンドキャッシュメモリ 512KB
162		NE-AP3-128K	19,800円							セカンドキャッシュメモリ 128KB
163		NE-AP128K	終了							セカンドキャッシュメモリ 128KB
164		NE-BP128K	終了							セカンドキャッシュメモリ 128KB
165		Nr64-16MT	16,000円							PC-9821Nr15,Nr13,Nr12 16MB
166		Nr64-32M	29,800円							PC-9821Nr15,Nr13,Nr12 32MB
167		Nr64-64ME	58,000円							PC-9821Nr15,Nr13,Nr12 64MB
168		Nb64-8M	9,000円							PC-9821La10,La7,Na13,Na12,Na9,Nb10,Nb7専用 8MB
169		Nb64-16M	↑ 18,000円							PC-9821La10,La7,Na13,Na12,Na9,Nb10,Nb7専用 16MB
170		Nb64-32M	↑ 34,000円							PC-9821La10,La7,Na13,Na12,Na9,Nb10,Nb7専用 32MB
171		Nb64-64ME	58,000円							PC-9821La10,La7,Na13,Na12,Na9,Nb10専用 64MB
172		Ld34-4M	5,000円							PC-9821Lt2,Na7,Nx,Ne3,Nd2,Ld,Lt/PC-9801NL/A専用 4MB
173		Ld34-8M	9,000円							PC-9821Lt2,Na7,Nx,Ne3,Nd2,Ld,Lt/PC-9801NL/A専用 8MB
174		Ld34-16M	↑ 18,000円							PC-9821Lt2,Na7,Nx,Ne3,Nd2,Ld,Lt/PC-9801NL/A専用 16MB
175		Ld34-32M	↑ 34,000円							PC-9821Lt2,Na7,Nx,Ne3,Nd2,Ld,Lt/PC-9801NL/A専用 32MB
176		NP34-4M	5,000円							PC-9821Np,Ns,Ne2,Nd,Nm,Nf,Es専用 4MB
177		NP34-8M	9,000円							PC-9821Np,Ns,Ne2,Nd,Nm,Nf,Es専用 8MB
178		NP34-16M	↑ 18,000円							PC-9821Np,Ns,Ne2,Nd,Nm,Nf,Es専用 16MB
179		NP34-32M	↑ 34,000円							PC-9821Np,Ns,Ne2,Nd,Nm,Nf,Es専用 32MB
180		NE34A-4M	14,800円							PC-9821Ne,PC-9801NS/A専用 4MB
181		NE34A-8M	19,800円							PC-9821Ne,PC-9801NS/A専用 8MB
182		NE34A-12M	28,000円							PC-9821Ne,PC-9801NS/A専用 12MB
183		NE34A-16M	36,000円							PC-9801NS/A専用 16MB
184		NE34A-32M	56,000円							PC-9801NS/A専用 32MB
185		NL34-4M	14,800円							PC-9801NS/R,NL/R専用 4MB
186		NL34-8M	19,800円							PC-9801NS/R,NL/R専用 8MB
187		NX34-4M	14,800円							PC-9801NX/C専用 4MB
188		NX34-8M	19,800円							PC-9801NX/C専用 8MB
189		NX34-12M	28,000円							PC-9801NX/C専用 12MB
190		NA34-4M	14,800円							PC-9801NA,NA/C専用 4MB

パソコンリサイクルの
ベストショップ
日本マイコン流通センター
買取専用 通話料無料 0120-09-7773
通信販売 申込専用 通話料無料 0120-01-7773
その他 お問合せ ご確認は 総合受付 03-3463-4455
24時間FAX 03-3463-4454
詳しくは巻末の広告を御覧下さい。
〒150 東京都渋谷区道玄坂2-3-2 DAIGAIビル7F
日本マイコン流通センター 渋谷駅前パソコンSHOP



製品番号	メーカー名	型番	価格 ↑=値上げ ☆=新製品	ボード搭載メモリ	増設ソケット数	空きソケット数	使用メモリ	最大使用可能メモリ	最大増設メモリ	メモリモジュール・メモリボード製品の概略
191		NA34-8M	19,800円							PC-9801NA,NA/C専用 8MB
192		NT34-6M	16,000円							PC-9801NS/T専用 6MB
193		EP-SIM-2MY	7,000円							PCZRM4互換メモリ 2MB
194		EP-SIM-4MY	9,800円							PCZRM5互換メモリ 4MB
195		EP-SIM32-8M	17,000円							増設メモリ 8MB
196		EP-SIM327-4M	10,000円							増設メモリ 4MB
197		EP-SIM327-8M	17,000円							増設メモリ 8MB
198		EP-SIM327-16M	27,000円							増設メモリ 16MB
199		EP-SIM327-32M	47,000円							増設メモリ 32MB
200		EP-RB02-4M	19,000円	0	4	3	4	32	128	増設メモリ 4MB EP-SIM 2,4 / EP-SIM320-8 / EP-SIM327- 4,8,16,32 にて増設可能
201		EP-RB02-8M	24,000円	0	4	3	8	32	128	増設メモリ 8MB EP-SIM 2,4 / EP-SIM320-8 / EP-SIM327- 4,8,16,32 にて増設可能
202		EP-RB02-16M	34,000円	0	4	3	16	32	128	増設メモリ 16MB EP-SIM 2,4 / EP-SIM320-8 / EP-SIM327- 4,8,16,32 にて増設可能
203		EP-RB01-4ML	19,000円	0	4	2	2	4	16	増設メモリ 4MB EP-SIM 2,4 にて増設可能
204		EP-RB01-8ML	24,000円	0	4	2	4	4	16	増設メモリ 8MB EP-SIM 2,4 にて増設可能
205		EP-RB7D-4MY	終了	0	4	2	2	4	16	増設メモリ 4MB EP-SIM 2,4 にて増設可能
206		EP-RB7D-8MY	34,000円	0	4	2	4	4	16	増設メモリ 8MB EP-SIM 2,4 にて増設可能
207		EP-386-2M	45,000円	2	1	1	0	2	4	PC-386M専用 2MB PIO-SIM61 にて増設可能
208		EP-SIMAU-4M	10,000円							PC-486NOTEAU,AV,AT/PC-586NOTEAT専用 4MB
209		EP-SIMAU-8M	17,000円							PC-486NOTEAU,AV,AT/PC-586NOTEAT専用 8MB
210		EP-SIMAU-16M	27,000円							PC-486NOTEAU,AV,AT/PC-586NOTEAT専用 16MB
211		EP-SIMn-2ME	16,000円							PCNTZRM21A互換メモリ 4MB
212		EP-SIMn-4ME	20,000円							PCNTZRM41A互換メモリ 8MB
213		EDO646-16MT	15,000円							168ピン 16MBメモリ
214		EDO646-32MT	29,800円							168ピン 32MBメモリ
215		EDO646-64MT	58,000円							168ピン 64MBメモリ
216		SD4100-16MT	15,000円							168ピン 16MBメモリ
217		SD4100-32MT	29,800円							168ピン 32MBメモリ
218		ECC366-8Mx2T	18,000円							72ピン 8MB ECC有りEDOメモリ 2枚組
219		ECC366-16Mx2T	34,000円							72ピン 16MB ECC有りEDOメモリ 2枚組
220		ECC366-32Mx2T	66,000円							72ピン 32MB ECC有りEDOメモリ 2枚組
221		EDO326-4Mx2	8,000円							72ピン 8MB EDOメモリ 2枚組
222		EDO326-8Mx2T	16,000円							72ピン 16MB EDOメモリ 2枚組
223		EDO326-16Mx2T	29,800円							72ピン 32MB EDOメモリ 2枚組
224		EDO326-32Mx2T	58,000円							72ピン 64MB EDOメモリ 2枚組
225		DV-SIM326-4Mx2	7,000円							72ピン 4MB パリティ無しメモリ 2枚組
226		DV-SIM326-8Mx2T	16,000円							72ピン 8MB パリティ無しメモリ 2枚組
227		DV-SIM326-16Mx2T	29,800円							72ピン 16MB パリティ無しメモリ 2枚組
228		DV-SIM326-32Mx2T	58,000円							72ピン 32MB パリティ無しメモリ 2枚組
229		SIM326-4M	4,000円							72ピン 4MB パリティ無しメモリ
230		SIM326-8MT	8,200円							72ピン 8MB パリティ無しメモリ
231		SIM326-16MT	15,000円							72ピン 16MB パリティ無しメモリ
232		SIM326-32MT	29,800円							72ピン 32MB パリティ無しメモリ
233		SIM327-4M	3,900円							72ピン 4MB パリティ無しメモリ
234		SIM327-8MT	8,200円							72ピン 8MB パリティ無しメモリ
235		SIM327-16MT	終了							72ピン 16MB パリティ無しメモリ
236		SIM327-32MT	終了							72ピン 32MB パリティ無しメモリ
237		SIM366-4M	5,000円							72ピン 4MB パリティ有りメモリ
238		SIM366-8MT	9,200円							72ピン 8MB パリティ有りメモリ
239		SIM366-16MT	17,200円							72ピン 16MB パリティ有りメモリ
240		SIM366-32MT	34,000円							72ピン 32MB パリティ有りメモリ
241		SIM367-4M	4,900円							72ピン 4MB パリティ有りメモリ
242		SIM367-8MT	終了							72ピン 8MB パリティ有りメモリ
243		SIM367-16MT	17,200円							72ピン 16MB パリティ有りメモリ
244		SIM367-32MT	終了							72ピン 32MB パリティ有りメモリ
245		SIM366-8Mx2T	18,000円							72ピン 8MB パリティ有りメモリ 2枚組
246		SIM366-16Mx2T	34,000円							72ピン 16MB パリティ有りメモリ 2枚組
247		SIM366-32Mx2T	66,000円							72ピン 32MB パリティ有りメモリ 2枚組
248		DV-SC256K	14,800円							セカンドキャッシュメモリ 256KB
249		DV-SCA512K	12,000円							セカンドキャッシュメモリ 512KB
250		DV-SIM9-4Mx2	44,500円							30ピン 4MB パリティ有りメモリ 2枚組
251		PS-SIM-4M	40,000円							79F2536,79F5396互換 4MB
252		PS-SIM-8M	70,000円							79F2500,79F5397互換 8MB
253		FJ-SIM32-2MY	11,000円							FMT-EM2M互換 2MB
254		FJ-SIM32-4MY	19,000円							FM-TOWNS用 4MBメモリ
255		FJ-SIM32-8MY	38,000円							FM-TOWNS用 8MBメモリ
256	メルコ	ESD-16MG	13,000円							168ピン 16MBメモリ 2枚組
257		ESD-32MG	26,000円							168ピン 32MBメモリ 2枚組
258		EMH-16MG	13,000円							72ピン 8MB EDOメモリ 2枚組
259		EMH-32MG	26,000円							72ピン 16MB EDOメモリ 2枚組
260		EMH-64MG	52,000円							72ピン 32MB EDOメモリ 2枚組
261		EMH-E16MG	14,500円							72ピン 8MB ECC有りEDOメモリ 2枚組
262		EMH-E32MG	29,000円							72ピン 16MB ECC有りEDOメモリ 2枚組
263		EMH-E64MG	58,000円							72ピン 32MB ECC有りEDOメモリ 2枚組
264		EMH-E128MG	116,000円							72ピン 64MB ECC有りEDOメモリ 2枚組
265		EMW-P16MG	13,500円							72ピン 8MB パリティジェネレーター搭載メモリ 2枚組
266		EMW-P32MG	26,000円							72ピン 16MB パリティジェネレーター搭載メモリ 2枚組
267		EMW-P64MG	51,000円							72ピン 32MB パリティジェネレーター搭載メモリ 2枚組
268		EMW-16MG	14,500円							72ピン 8MB パリティ有りメモリ 2枚組
269		EMW-32MG	29,000円							72ピン 16MB パリティ有りメモリ 2枚組
270		EMW-64MG	58,000円							72ピン 32MB パリティ有りメモリ 2枚組
271		EMF-P8MG	8,000円							72ピン 8MB パリティジェネレーター搭載メモリ
272		EMF-P16MG	14,500円							72ピン 16MB パリティジェネレーター搭載メモリ
273		EMF-P32MG	27,000円							72ピン 32MB パリティジェネレーター搭載メモリ
274		EMF-8MG	9,000円							72ピン 8MB パリティ有りメモリ
275		EMF-16MG	16,000円							72ピン 16MB パリティ有りメモリ
276		EMF-32MG	29,800円							72ピン 32MB パリティ有りメモリ
277		EXB-8MG	12,500円	8	1	1	0	8	16	72ピン 8MB 追加増設対応メモリ EMF-8/EMF-P8 にて増設可能
278		EXB-16MG	18,500円	16	1	1	0	16	32	72ピン 16MB 追加増設対応メモリ EMF-16/EMF-P16 にて増設可能
279		EXB-R8MG	12,500円	8	1	1	0	8	16	72ピン 8MB 追加増設対応メモリ EMF-8/EMF-P8 にて増設可能
280		EXB-R16MG	18,500円	16	1	1	0	16	32	72ピン 16MB 追加増設対応メモリ EMF-16/EMF-P16 にて増設可能
281		EAC-4M	19,800円	4	4	4	0	32	132	PC-9821As2,Ap2専用 4MB EMF 8,16,32にて増設可能
282		EC2-0M	4,480円	0	2	2	0	32	64	PC-9821Cb2専用 0MB EMF-P 8,16,32いずれかが必須
283		ESE-0MY	4,480円	0	2	2	0	32	64	PC-9821Cx,Ce2,Cs2専用 0MB EMF 8,16,32いずれかが必須
284		ECB-0M	4,480円	0	2	2	0	32	64	PC-9821Cb専用 0MB EMF 8,16,32いずれかが必須
285		ECF-0M	4,480円	0	2	2	0	32	64	PC-9821Cf専用 0MB EMF/EMF-P 8,16,32を2枚組、またはEMW/EMW-P 16,32,64いずれかが必須
286		EN8-16MG	14,800円							PC-9821Nr15,Nr13,Nr12専用 16MB
287		EN8-32MG	29,800円							PC-9821Nr15,Nr13,Nr12専用 32MB
288		EN8-64MG	59,800円							PC-9821Nr15,Nr13,Nr12専用 64MB
289		ENB-8MG	9,000円							PC-9821La10,La7,Na13,Na12,Na9,Nb10,Nb7専用 8MB
290		ENB-16MG	16,000円							PC-9821La10,La7,Na13,Na12,Na9,Nb10,Nb7専用 16MB
291		ENB-32MG	29,800円							PC-9821La10,La7,Na13,Na12,Na9,Nb10,Nb7専用 32MB
292		ENB-64MG	58,000円							PC-9821La10,La7,Na13,Na12,Na9,Nb10専用 64MB
293		ENL-8MG	7,500円							PC-9821Lt2,Na7,Nx,Ne3,Nd2,Ld,Lt/PC-9801NL/A専用 8MB
294		ENL-16MG	14,800円							PC-9821Lt2,Na7,Nx,Ne3,Nd2,Ld,Lt/PC-9801NL/A専用 16MB
295		ENL-32MG	29,800円							PC-9821Lt2,Na7,Nx,Ne3,Nd2,Ld,Lt/PC-9801NL/A専用 32MB
296		ENP-8MG	9,000円							PC-9821Np,Ns,Ne2,Nd,Nm,Nf,Es専用 8MB
297		ENP-16MG	16,000円							PC-9821Np,Ns,Ne2,Nd,Nm,Nf,Es専用 16MB
298		ENP-32MG	29,800円							PC-9821Np,Ns,Ne2,Nd,Nm,Nf,Es専用 32MB
299		ENE-8000T	19,800円							PC-9821Ne,PC-9801NS/A専用 8MB
300		ENE-12MT	28,000円							PC-9821Ne,PC-9801NS/A専用 12MB
301		ESA-16M	36,000円							PC-9801NS/A専用 16MB
302		ENX-8000T	19,800円							PC-9801NX/C専用 8MB
303		ENX-12MT	28,000円							PC-9801NX/C専用 12MB
304		ENA-8000Y	19,800円							PC-9801NA,NA/C専用 8MB

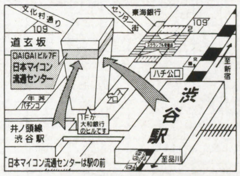
製品番号	メーカー名	型番	価格 ↑=値上げ ☆=新製品	ボード搭載メモリ	増設ソケット数	空きソケット数	使用メモリ	最大使用可能メモリ	最大増設メモリ	メモリモジュール・メモリボード製品の概略
305		ENR-8000T	19,800円							PC-9801NS/R,NL/R専用 8MB
306		ENT-6000Y	16,000円							PC-9801NS/T専用 6MB
307		SX7-A256	9,800円							セカンドキャッシュメモリ 256KB
308		SX7-512	34,800円							セカンドキャッシュメモリ 512KB
309		SA3-128J	19,800円							セカンドキャッシュメモリ 128KB
310		SCA-128J	19,800円							セカンドキャッシュメモリ 128KB
311		SCB-128J	19,800円							セカンドキャッシュメモリ 128KB
312		EAB-4000Y	19,800円	4	5	5	0	2	14	PC-9801BX,BA/PC-9821Ae,As,Ap専用 4MB XMC-2000にて増設可能
313		EFA-4000Y	19,800円	4	5	5	0	2	14	PC-9801FA専用 4MB XMC-2000にて増設可能
314		ECE-4000Y	19,800円	4	3	3	0	2	10	PC-9821modelS1,S2専用 4MB XMC-2000にて増設可能
315		EDA-4000Y	19,800円	4	4	4	0	2	12	PC-9801RA21,RA51,DA専用 4MB XMC-2000にて増設可能
316		EFS-4000Y	24,800円	4	5	5	0	2	13	PC-9801FX,FS専用 4MB XMC-2000にて増設可能、最大増設時にはXMB-1000Tを増設
317		EDS-4000S	24,800円	4	4	4	0	2	12	PC-9801DS専用 4MB XMC-2000にて増設可能、8MB以上の増設時にはXPM-8Sが必要
318		ERX-3000	17,500円	3	0	0	0	0	3	PC-9801RX,EX専用 3MB
319		XMC-1000T								増設メモリ 1MB
320		XMC-2000T	6,000円							PC-9801-61U/61R互換メモリ 2MB
321		XMD-4000T	24,800円							PC-H98-B14互換メモリ 4MB
322		XPM-8S	8,800円							パリティメモリ
323		ERF-4M	19,800円	4	2	?	?	32	64	PC-486RS,MV,FE,FR,FS,MR,MS,MU,SE,SR専用 4MB EMF-P 8,16,32にて増設可能
324		ERE-4M	24,800円	4	2	2	0	4	12	PC-486GR,GRSuper,GR+,GF,P/PC-386,S,G,V,GS,GE,P専用 4MB XRD-4Mにて増設可能
325		XRD-4M	9,800円							PCZRM5互換メモリ 4MB
326		XRH-8000	18,000円							PCZRM81互換メモリ 8MB
327		XRF-4M	9,800円							PC-486NOTEAU,AV,AT/PC-586NOTEAT専用 4MB
328		XRF-8M	18,000円							PC-486NOTEAU,AV,AT/PC-586NOTEAT専用 8MB
329		XRF-16M	34,000円							PC-486NOTEAU,AV,AT/PC-586NOTEAT専用 16MB
330		VMH-16MG	13,000円							72ピン 8MB EDOメモリ 2枚組
331		VMH-32MG	26,000円							72ピン 16MB EDOメモリ 2枚組
332		VMH-64MG	52,000円							72ピン 32MB EDOメモリ 2枚組
333		VMH-E16MG	14,500円							72ピン 8MB ECC有りEDOメモリ 2枚組
334		VMH-E32MG	29,000円							72ピン 16MB ECC有りEDOメモリ 2枚組
335		VMH-E64MG	58,000円							72ピン 32MB ECC有りEDOメモリ 2枚組
336		VMC-W16MG	13,000円							72ピン 8MB パリティ無しメモリ 2枚組
337		VMC-W32MG	26,000円							72ピン 16MB パリティ無しメモリ 2枚組
338		VMC-W64MG	52,000円							72ピン 32MB パリティ無しメモリ 2枚組
339		VMB-W16MG	14,500円							72ピン 8MB パリティ有りメモリ 2枚組
340		VMB-W32MG	29,000円							72ピン 16MB パリティ有りメモリ 2枚組
341		VMB-W64MG	58,000円							72ピン 32MB パリティ有りメモリ 2枚組
342		VMB-8MG	9,000円							72ピン 8MB パリティ有りメモリ
343		VMB-16MG	16,000円							72ピン 16MB パリティ有りメモリ
344		VMB-32MG	29,800円							72ピン 32MB パリティ有りメモリ
345		VMB-P8MG	8,000円							72ピン 8MB パリティジェネレーター搭載メモリ
346		VMB-P16MG	14,500円							72ピン 16MB パリティジェネレーター搭載メモリ
347		VMB-P32MG	27,000円							72ピン 32MB パリティジェネレーター搭載メモリ
348		VMA-4MGx2	14,000円							30ピン 4MB パリティ有りメモリ 2枚組
349		SBV-A256	6,000円							セカンドキャッシュメモリ 256KB
350		SIA-256	14,800円							セカンドキャッシュメモリ 256KB
351		XMT-2000S	9,800円							FM-TOWNS用 2MBメモリ
352		XMT-4000S	19,800円							FM-TOWNS用 4MBメモリ
353		XMT-8000S	39,800円							FM-TOWNS用 8MBメモリ
354	グリーンハウス	GH-361020	Openprice							72ピン 4MB パリティ有りメモリ
355		GH-362040	Openprice							72ピン 8MB パリティ有りメモリ
356		GH-364MA	Openprice							72ピン 16MB パリティ有りメモリ
357		GH-368MA	Openprice							72ピン 32MB パリティ有りメモリ
358		GH-361020/60	Openprice							72ピン 4MB パリティ有りメモリ
359		GH-362040/60	Openprice							72ピン 8MB パリティ有りメモリ
360		GH-364MA/60	Openprice							72ピン 16MB パリティ有りメモリ
361		GH-368MA/60	Openprice							72ピン 32MB パリティ有りメモリ
362		GH-321020	Openprice							72ピン 4MB パリティ無しメモリ
363		GH-322040	Openprice							72ピン 8MB パリティ無しメモリ
364		GH-324MA	Openprice							72ピン 16MB パリティ無しメモリ
365		GH-328MA	Openprice							72ピン 32MB パリティ無しメモリ
366		GH-321020/60	Openprice							72ピン 4MB パリティ無しメモリ
367		GH-322040/60	Openprice							72ピン 8MB パリティ無しメモリ
368		GH-324MA/60	Openprice							72ピン 16MB パリティ無しメモリ
369		GH-328MA/60	Openprice							72ピン 32MB パリティ無しメモリ
370		GH-32E1020	Openprice							72ピン 4MB EDOメモリ
371		GH-32E2040	Openprice							72ピン 8MB EDOメモリ
372		GH-32E4MA	Openprice							72ピン 16MB EDOメモリ
373		GH-32E8MA	Openprice							72ピン 32MB EDOメモリ
374		GH-32E1020/60	Openprice							72ピン 4MB EDOメモリ
375		GH-32E2040/60	Openprice							72ピン 8MB EDOメモリ
376		GH-32E4MA/60	Openprice							72ピン 16MB EDOメモリ
377		GH-32E8MA/60	Openprice							72ピン 32MB EDOメモリ
378		GH-EC04M	Openprice							72ピン 4MB ECC有りEDOメモリ
379		GH-EC08M	Openprice							72ピン 8MB ECC有りEDOメモリ
380		GH-EC16M	Openprice							72ピン 16MB ECC有りEDOメモリ
381		GH-EC32M	Openprice							72ピン 32MB ECC有りEDOメモリ
382		GH-72016M	Openprice							168ピン8MB ECC有りEDOメモリ Compaq DESKPRO XL6150,6200専用 2枚組
383		GH-72032M	Openprice							168ピン16MB ECC有りEDOメモリ Compaq DESKPRO XL6150,6200専用 2枚組
384		GH-72064M	Openprice							168ピン32MB ECC有りEDOメモリ Compaq DESKPRO XL6150,6200専用 2枚組
385		GH-72128M	Openprice							168ピン64MB ECC有りEDOメモリ Compaq DESKPRO XL6150,6200専用 2枚組
386		GH-72256M	Openprice							168ピン128MB ECC有りEDOメモリ Compaq DESKPRO XL6150,6200専用 2枚組
387		GH-HPV/16M	Openprice							168ピン8MB ECC有りEDOメモリ HP Vectra VT6/150,XU6/150専用 2枚組
388		GH-HPV/32M	Openprice							168ピン16MB ECC有りEDOメモリ HP Vectra VT6/150,XU6/150専用 2枚組
389		GH-HPV/64M	Openprice							168ピン32MB ECC有りEDOメモリ HP Vectra VT6/150,XU6/150専用 2枚組
390	若松通商	セカンドキャッシュ取付けキット128K								パソコン本体により商品が異なります
391		セカンドキャッシュ取付けキット256K								パソコン本体により商品が異なります
392		セカンドキャッシュ取付けキット512K								パソコン本体により商品が異なります

今すぐ! 全国どこでもお電話一本で簡単申込み 受付時間 AM11:00~PM8:00

買取専用 通話料無料 0120-09-7773

通信販売 申込専用 通話料無料 0120-01-7773

その他お問合せご確認は 総合受付 03-3463-4455



詳しくは巻末の広告を御覧下さい。

24時間FAX 03-3463-4454

〒150 東京都渋谷区道玄坂2-3-2 DAIGAIビル7F

日本マイコン流通センター 渋谷駅前パソコンSHOP

《第3表》パソコン機種別パワーアップ製品一覧　製品番号をもとに第1，第2表を参照してください

□=動作可能(プラグアンドプレイ等の全機能は使用できない)・○=パワーアップ製品を取り付けると推奨環境・◎=推奨環境、ただし、Windows95が必要・☆=推奨環境、かつWindows95インストール済み

((*組)とあるのは同型番製品を*組で使用します)
((追*)とあるのは「追加増設用」を意味します)
((必*)とあるのは増設をする際に必須の製品です)

メーカー名	パソコン機種名	WIN95対応	パワーアップできるパソコンの主な仕様 搭載CPU	標準RAM容量	最大RAM容量	固定メモリ	搭載ソケット	空きソケット	搭載SIMM	最大SIMM	内部キャッシュ	搭載セカンドキャッシュ	最大セカンドキャッシュ	CPUアクセラレータの製品番号	増設メモリの製品番号	キャッシュメモリの製品番号
NEC	PC-9801BA/ U2, M2	□	i486DX2/40MHz	1.6	14.6	2	1	1	0	14	8			55, 52, 13,	142. 143(追126)｜312(追320)｜	
	PC-9801BA/U6	□	i486DX2/40MHz	3.6	14.6	4	1	1	0	12	8			55, 52, 13,	142. 143(追126)｜312(追320)｜	
	PC-9801BA2/ U2, M2, U7	□	i486DX2/66MHz	3.6	35.6	4	1	1	0	32	8	0	128	55, 14, 16, 38,	118～125｜271～278｜354～357, 362～365,	｜311｜
	PC-9801BA3/U2	○	i486DX2/66MHz	3.6	63.6	0	2	1	4	32	8			8, 55, 16, 28,	118～125｜271～280｜354～357, 362～365,	
	PC-9801BA3/U2W	○	i486DX2/66MHz	7.6	63.6	0	2	0	4	32	8			8, 55, 16, 28,	118～125｜271～280｜354～357, 362～365,	
	PC-9801BS2/ U2, M2, U7	□	i486SX/33MHz	3.6	35.6	4	1	1	0	32	8			55, 14, 16, 38,	118～125｜271～278｜354～357, 362～365,	
	PC-9801BX/ U2, M2	□	i486SX/20MHz	1.6	14.6	1	1	1	0	14	8			55, 52, 13, 37,	142. 143(追126)｜312(追320)｜	
	PC-9801BX/U6	□	i486SX/20MHz	3.6	14.6	4	1	1	0	12	8			55, 52, 13, 37,	142. 143(追126)｜312(追320)｜	
	PC-9801BX2/ U2, M2	□	i486SX/25MHz	1.6	35.6	0	2	1	2	32	8			55, 52, 14, 37,	118～125｜271～278｜354～357, 362～365,	
	PC-9801BX2/U7	□	i486SX/25MHz	3.6	35.6	4	1	1	0	32	8			55, 52, 14, 37,	118～125｜271～278｜354～357, 362～365,	
	PC-9801BX3/U2	○	i486SX/33MHz	1.6	63.6	0	2	1	2	32	8			8, 55, 16, 28,	118～125｜271～280｜354～357, 362～365,	
	PC-9801BX3/U2W	○	i486SX/33MHz	5.6	63.6	0	2	0	?	32	8			8, 55, 16, 28,	118～125｜271～280｜354～357, 362～365,	
	PC-9801BX4/ U2, U2/C	○	i486DX2/66MHz	1.6	63.6	0	2	1	2	32	8	0	0	55, 16,	118～125｜271～278｜354～357, 362～365,	
	PC-9801BX4/U2 -P, /C-P	○	PentiumODP/63MHz	1.6	63.6	0	2	1	2	32	32	0	0		118～125｜271～278｜354～357, 362～365,	
	PC-9801CS 2, 5		i386SX/16MHz	0.6	12.6	1	1	1	0	12	0	0	0	40,	152(追157, 158)｜	
	PC-9801CS 5/W		i386SX/16MHz	3.6	13.6	4	5	5	0	2	0	0	0	40,	126｜320｜	
	PC-9801DA 2, 5, 7, /U2, /U5, /U7		i386DX/20MHz	1.6	13.6	2	1	1	0	12	0	0	0	15, 39,	148, 149(追157, 158)｜315(追320)｜	
	PC-9801DS 2, 5, /U2, /U5		i386SX/16MHz	0.6	12.6	1	1	1	0	12	0	0	0	60, 40,	153(追157, 158)｜317(追320)｜	
	PC-9801DX 2, 5, /U2, /U5		i80286/12MHz	0.6	12.6	1	1	1	0	12	0	0	0	61, 40,	155(追157, 158)｜	
	PC-9801ES 2, 5		i386SX/16MHz	1.6	4.6	2	1	1	0	3	0	0	0	60,	154｜	
	PC-9801EX 2, 4		i80286/12MHz	0.6	3.6	1	1	1	0	3	0	0	0	61,	156｜318｜	
	PC-9801FA 2, 5, 7, /U2, /U5, /U7		i486SX/16MHz	1.6	14.6	2	1	1	0	14	8			12,	142. 143(追126)｜313(追320)｜	
	PC-9801FS 2, 5, 7, U2, U5, U7		i386SX/20MHz	1.6	14.6	2	1	1	0	14	0	0	0	60, 40,	145. 146(追126)｜316(追320)｜	
	PC-9801FX 2, 5, /U2, /U5		i386SX/12MHz	1.6	14.6	2	1	1	0	14	0	0	0	60, 40,	145. 146(追126)｜316(追320)｜	
	PC-9801NA , 40, 120		i486SX/20MHz	3.6	11.6	4	1	1	0	8	8				190. 191｜304｜	
	PC-9801NA/C , 40, 120		i486SX/20MHz	3.6	11.6	4	1	1	0	8	8				190. 191｜304｜	
	PC-9801NL/A 120		i486SX/33MHz	1.6	33.6	2	1	1	0	32	8				172～175｜293～295｜	
	PC-9801NL/A 260A		i486SX/33MHz	3.6	35.6	4	1	1	0	32	8				172～175｜293～295｜	
	PC-9801NL/R		i486SX/16MHz	3.6	11.6	4	1	1	0	8	8				185. 186｜305｜	
	PC-9801NS/A		i486SX/33MHz	1.6	17.6	2	1	1	0	16	8			68, 69, 23, 24,	180～184｜299～301｜	
	PC-9801NS/A 120, 340		i486SX/33MHz	3.6	19.6	4	1	1	0	16	8			68, 69, 23, 24,	180～184｜299～301｜	
	PC-9801NS/R , 40, 120		i486SX/16MHz	1.6	9.6	2	1	1	0	8	8			70, 25,	185. 186｜305｜	
	PC-9801NS/T , 40, 80		i386SL(98)/20	1.6	7.6	2	1	1	0	6					192｜306｜	
	PC-9801NX/C		i486SX/20MHz	1.6	13.6	2	1	1	0	12	8			72, 25,	187～189｜302. 303｜	
	PC-9801NX/C 120		i486SX/20MHz	3.6	14.6	4	1	1	0	12	8			72, 25,	187～189｜302. 303｜	
	PC-9801RA 2, 5		i386DX/16MHz	1.6	4.6	2	1	1	0	3	0	0	0		150｜	
	PC-9801RA 21, 51		i386DX/20MHz	1.6	11.6	2	1	1	0	10	0	0	0	15, 39,	148. 149(追157. 158)｜315(追320)｜	
	PC-9801RS 21, 51		i386SX/16MHz	0.6	8.6	1	1	1	0	8	0	0	0	60, 40,	147(追158)｜	
	PC-9801RX 2, 4, 21, 51		i80286/12MHz	0.6	3.6	1	1	1	0	3	0	0	0	61,	156｜318｜	
	PC-9801US , 40, 80		i386SX/16MHz	1.6	3.6	2	1	1	0	2	0	0	0		126｜	
	PC-9801UX 21, 41		i80286/10MHz	0.6	0.6	1	0	0	0	0	0	0	0	61,	｜	
	PC-9801VX 0, 2, 4, 4WN		i80286/8MHz	0.6	0.6	1	0	0	0	0	0	0	0	61,	｜	
	PC-9801VX 01, 21, 41, 41WN		i80286/10MHz	0.6	0.6	1	0	0	0	0	0	0	0	61,	｜	
	PC-9821 model S1		i386SX/20MHz	1.6	11.6	2	1	1	0	10	0	0	0	60, 40,	144(追126)｜	
	PC-9821 model S2		i386SX/20MHz	3.6	13.6	4	1	1	0	10	0	0	0	60, 40,	144(追126)｜	
	PC-9821Ae/ U2, M2	□	i486SX/25MHz	1.6	14.6	2	1	1	0	14	8			55, 52, 11, 28,	142. 143(追126)｜312(追320)｜	
	PC-9821Ae/ U7, M7	□	i486SX/25MHz	3.6	14.6	4	1	1	0	12	8			55, 52, 11, 28,	142. 143(追126)｜312(追320)｜	
	PC-9821Ae/ U7W, M7W	□	i486SX/25MHz	5.6	14.6	6	5	5	0	2	8			55, 52, 11, 28,	126｜320｜	
	PC-9821Af/ U9W, M9W	□	Pentium/60MHz	7.6	79.6	8	1	1	0	72	16				140(追122～124(2組))｜265, 266, 268, 269(必PC-9821AF-B01)｜271, 272, 274, 275(2組)(必PC-9821AF-B01)	
	PC-9821An/ U2, M2	○	Pentium/90MHz	3.6	127.6	0	4	3	4	32	16	256	256		107～110｜265～270｜271～276(2組)｜354～357(2組)	
	PC-9821An/ U8W, C9T	○	Pentium/90MHz	7.6	127.6	0	4	3	8	32	16	256	256		107～110｜265～270｜271～276(2組)｜354～357(2組)	
	PC-9821Ap/ U2, M2, U7, M7, U9	□	i486DX2/66MHz	3.6	14.6	4	1	1	0	12	8			55, 11, 16, 38,	142. 143(追126)｜312(追320)｜	
	PC-9821Ap/ U7W, M7W, U9W	□	i486DX2/66MHz	5.6	14.6	6	5	5	0	2	8			55, 11, 16, 38,	126｜320｜	
	PC-9821Ap2/ U2, M2	□	i486DX2/66MHz	3.6	71.6	4	1	1	0	132	8	128	256	8, 55, 28,	137～139(追122～124)｜281(追274～276)｜	｜310｜
	PC-9821Ap2/ U8W, C8P, C9W	□	i486DX2/66MHz	5.6	71.6	6	1	1	0	132	8	128	256	8, 55, 28,	137～139(追122～124)｜281(追274～276)｜	｜310｜
	PC-9821Ap2/C9T	□	i486DX2/66MHz	7.6	71.6	8	4	4	0	16	8	128	256	8, 55, 28,	122～124｜274～276｜354～357,	｜310｜
	PC-9821Ap3/ C8W, C9W	○	IntelDX4/100MHz	7.6	127.6	0	4	3	8	32	16	128	256	55,	122～125｜274～276｜354～357,	162｜309｜
	PC-9821Ap3/ U2, M2	○	IntelDX4/100MHz	3.6	127.6	0	4	3	4	32	16	128	256	55,	122～125｜274～276｜354～357,	162｜309｜
	PC-9821As/ U2, M2, U7, M7, U8	□	i486DX/33MHz	3.6	14.6	4	1	1	0	12	8			55, 11, 16, 38,	142. 143(追126)｜312(追320)｜	
	PC-9821As/ U7W, M7W, U8W	□	i486DX/33MHz	5.6	14.6	6	5	5	0	2	8			55, 11, 16, 38,	126｜320｜	
	PC-9821As2/ U2, M2	□	i486SX/33MHz	3.6	71.6	4	1	1	0	132	8	0	256	8, 55, 16, 28,	137～139(追122～124)｜281(追274～276)｜	｜310｜
	PC-9821As2/ U7W, U7P, U8W, U8P	□	i486SX/33MHz	5.6	71.6	6	1	1	0	132	8	0	256	8, 55, 16, 28,	137～139(追122～124)｜281(追274～276)｜	｜310｜
	PC-9821As3/ U2, M2	○	i486DX2/66MHz	3.6	127.6	0	4	3	4	32	8	0	256	8, 55, 28,	122～125｜274～276｜354～357,	162｜309｜
	PC-9821As3/C8W	○	i486DX2/66MHz	7.6	127.6	0	4	3	8	32	8	0	256	8, 55, 28,	122～125｜274～276｜354～357,	162｜309｜
	PC-9821Be/U7W	□	i486SX/25MHz	5.6	35.6	4	2	1	2	16	8			10, 55, 52, 28,	118～125｜271～278｜354～357, 362～365,	
	PC-9821Bf/U8W	□	Pentium/60MHz	7.6	95.6	0	3	2	8	32	16				118～125｜271～278｜354～357, 362～365,	
	PC-9821Bp/ U7W, U8W	□	i486DX2/66MHz	5.6	67.6	4	2	1	2	32	8	0	128	8, 55, 16, 28,	118～125｜271～278｜354～357, 362～365,	｜311｜
	PC-9821Bs/U7W	□	i486SX/33MHz	5.6	67.6	4	2	1	2	32	8			8, 55, 16, 28,	118～125｜271～278｜354～357, 362～365,	
	PC-9821C200/ V, C	☆	PentiumMMX/200MHz	32	128	0	4	2	16	32	32	256	256		111～116｜258～263, 265～267｜274～276(2組)｜	
	PC-9821Cb model 2, 2D, 2F	○	i486SX/33MHz	7.6	71.6	8	1	1	0	64	8			43,	131～133(追122～125)｜284(必274～276)｜	
	PC-9821Cb10/T model A, B	☆	Pentium/100MHz	15.6	127.6	0	4	2	8	32	16				103～110｜265～270｜271～276(2組)｜354～357(2組)	
	PC-9821Cb2/ B, T, M, A	○	i486DX2/66MHz	7.6	71.6	8	1	1	0	64	8			28,	128～130(追118～125)｜282(必271～273)｜	
	PC-9821Cb3/T model A, B	☆	Pentium/75MHz	15.6	127.6	0	4	2	8	32	16			5,	103～110｜265～270｜271～276(2組)｜354～357(2組)	
	PC-9821Ce modelS1	□	i486SX/25MHz	1.6	11.6	2	1	1	0	10	8			28,	141(追126)｜314(追320)｜	
	PC-9821Ce modelS2	□	i486SX/25MHz	5.6	14.6	6	1	1	0	10	8			28,	141(追126)｜314(追320)｜	
	PC-9821Ce2 model S1	□	i486SX/25MHz	1.6	33.6	2	1	1	0	32	8			29, 30,	134～136(追122～125)｜283(必274～276)｜	
	PC-9821Ce2 model S2, S2D, T2, T2D	□	i486SX/25MHz	5.6	37.6	6	1	1	0	32	8			29, 30,	134～136(追122～125)｜283(必274～276)｜	
	PC-9821Cf modelS3	○	Pentium/60MHz	7.6	71.6	8	1	1	0	64	16				｜285(必265～270｜271～276(2組))｜	
	PC-9821Cr13/T model A, B	☆	Pentium/133MHz	15.6	79.6	16	2	2	0	32	16	0	0		103～110｜265～270｜271～276(2組)｜354～357(2組)	
	PC-9821Cs2 modelS2, S3	□	i486SX/33MHz	5.6	37.6	6	1	1	0	32	8			31, 32,	134～136(追122～125)｜283(必274～276)｜	
	PC-9821Ct16/F model A, B	☆	Pentium/166MHz	15.6	127.6	0	4	2	8	32	16	0	0		103～110｜265～270｜271～276(2組)｜	
	PC-9821Ct20/A model A, B	☆	Pentium/200MHz	31.6	127.6	0	4	2	16	32	16	256	256		111～116｜258～263, 265～270｜271～276(2組)｜	
	PC-9821Cu10/D model A, B	☆	Pentium/100MHz	15.6	127.6	0	4	2	8	32	16	0	0		103～110｜265～270｜271～276(2組)｜	
	PC-9821Cu13/E model A, B	☆	Pentium/133MHz	31.6	127.6	0	4	2	16	32	16	0	0		111～116｜258～263, 265～270｜271～276(2組)｜	
	PC-9821Cu13T/B	☆	Pentium/133MHz	32	128	0	4	2	16	32	16	0	0		111～116｜258～263, 265～270｜271～276(2組)｜	
	PC-9821Cu16/H model A, B	☆	Pentium/166MHz	31.6	127.6	0	4	2	16	32	16	256	256		111～116｜258～263, 265～270｜271～276(2組)｜	
	PC-9821Cx modelS2, S3	○	i486SX/33MHz	7.6	71.6	8	1	1	0	64	8			56, 57, 21, 33, 34,	134～136(追122～125)｜283(必274～276)｜	
	PC-9821Cx13/ S5T, S7M model A, B	☆	Pentium/133MHz	15.6	127.6	0	4	2	8	32	16	0	512		103～110｜265～270｜271～276(2組)｜354～357(2組)	160. 161｜307｜
	PC-9821Cx2/ S15B, S17B, S15T, S17T	○	Pentium/75MHz	7.6	127.6	0	4	2	4	32	16	0	512		103～110｜265～270｜271～276(2組)｜354～357(2組)	160. 161｜307. 308｜
	PC-9821Cx3/ S5T, S7 model A, B	☆	Pentium/100MHz	15.6	127.6	0	4	2	8	32	16	0	512		103～110｜265～270｜271～276(2組)｜354～357(2組)	160. 161｜307. 308｜
	PC-9821Es/ 340U, 340N, 340NL, 540N	○	i486DX2/50MHz	5.6	37.6	6	1	1	0	32	8	0	0		176～179｜296～298｜	
	PC-9821La10/5 model A, B	○	Pentium/100MHz	7.6	71.6	8	1	1	0	64	16	0	0		168～171｜289～292｜	
	PC-9821La10/8 model A, B	☆	Pentium/100MHz	15.6	71.6	8	1	0	8	64	16	0	0		169～171(差)｜290～292(差)｜	
	PC-9821La10/S8 model C, D	☆	Pentium/100MHz	15.6	71.6	8	1	0	8	64	16	0	0		169～171(差)｜290～292(差)｜	
	PC-9821La7/D5 model A, B	○	Pentium/75MHz	7.6	71.6	8	1	1	0	64	16	0	0		168～171｜289～292｜	
	PC-9821Ld/ 350A, 350A2	○	i486SX/33MHz	7.6	35.6	4	1	0	4	32	8				173～175(差)｜293～295(差)｜	
	PC-9821Ld/260	○	i486SX/33MHz	1.6	33.6	2	1	1	0	32	8				172～175｜293～295｜	
	PC-9821Ls12/D10 model C, D	☆	Pentium/120MHz	32	48	16	1	0	16	32	16	256	256		166｜	
	PC-9821Ls150/S14 model C, D	☆	PentiumMMX/150MHz	32	48	16	1	0	16	32	32	256	256		166｜	
	PC-9821Lt/ 350A, 540A	○	i486DX2/50MHz	7.6	35.6	4	1	0	4	32	8				173～175(差)｜293～295(差)｜	
	PC-9821Lt/260	○	i486DX2/50MHz	1.6	33.6	2	1	1	0	32	8				172～175｜293～295｜	
	PC-9821Lt2/ 3A, 3D, 7A	○	i486DX2/50MHz	7.6	35.6	4	1	0	4	32	8				173～175(差)｜293～295(差)｜	
	PC-9821Na12/ H10, H8	☆	Pentium/120MHz	15.6	79.6	16	1	1	0	64	16	256	256		168～171｜289～292｜	
	PC-9821Na13/ H10, C10	☆	Pentium/133MHz	15.6	79.6	16	1	1	0	64	16	256	256		168～171｜289～292｜	
	PC-9821Na13/H10	☆	Pentium/133MHz	15.6	79.6	16	1	1	0	64	16	256	256		168～171｜289～292｜	
	PC-9821Na15/X14	☆	Pentium/150MHz	15.6	79.6	16	1	1	0	64	16	512	512		168～171｜289～292｜	
	PC-9821Na7/ H3, H7, HC7	○	Pentium/75MHz	7.6	39.6	8	1	1	0	32	16				172～175｜293～295｜	
	PC-9821Na9/H8	☆	Pentium/90MHz	15.6	79.6	16	1	1	0	64	16	256	256		168～171｜289～292｜	
	PC-9821Nb10/ S10F, S8	☆	Pentium/100MHz	15.6	79.6	16	1	1	0	64	16	0	0		168～171｜289～292｜	
	PC-9821Nb10/5	○	Pentium/100MHz	7.6	71.6	8	1	1	0	64	16	0	0		168～171｜289～292｜	
	PC-9821Nb7/ D5, C8	○	Pentium/75MHz	7.6	39.6	8	1	1	0	32	16				168～170｜289～291｜	
	PC-9821Nd	○	i486SX/33MHz	1.6	33.6	2	1	1	0	32	8			63, 66, 67, 26,	176～179｜296～298｜	
	PC-9821Nd/340W	○	i486SX/33MHz	5.6	37.6	6	1	1	0	32	8			63, 66, 67, 26,	176～179｜296～298｜	
	PC-9821Nd2	○	i486DX2/50MHz	1.6	33.6	2	1	1	0	32	8				172～175｜293～295｜	
	PC-9821Nd2/ 3, 5	○	i486DX2/50MHz	7.6	39.6	8	1	1	0	32	8				172～175｜293～295｜	
	PC-9821Ne	□	i486SX/33MHz	2.6	14.6	3	1	1	0	12	8			62, 64, 65, 22,	180～182｜299. 300｜	
	PC-9821Ne 120/W	□	i486SX/33MHz	5.6	14.6	6	1	1	0	12	8			62, 64, 65, 22,	180～182｜299. 300｜	
	PC-9821Ne2	○	i486SX/33MHz	1.6	33.6	2	1	1	0	32	8			63, 66, 67, 26,	176～179｜296～298｜	
	PC-9821Ne2/340W	○	i486SX/33MHz	5.6	37.6	6	1	1	0	32	8			63, 66, 67, 26,	176～179｜296～298｜	
	PC-9821Ne3	○	i486DX2/50MHz	1.6	33.6	2	1	1	0	32	8				172～175｜293～295｜	
	PC-9821Ne3/ 3, 5	○	i486DX2/50MHz	7.6	39.6	8	1	1	0	32	8				172～175｜293～295｜	
	PC-9821Nf/ 340W, 810W	○	Pentium/75MHz	7.6	39.6	8	1	1	0	32	16				176～179｜296～298｜	
	PC-9821Nm	○	i486DX2/50MHz	0.6	32.6	1	1	1	0	32	8				176～179｜296～298｜	
	PC-9821Nm/340	○	i486DX2/50MHz	1.6	33.6	2	1	1	0	32	8				176～179｜296～298｜	
	PC-9821Np/ 340W, 540W, 810W	○	IntelDX4/75MHz	5.6	37.6	6	1	1	0	32	16				176～179｜296～298｜	
	PC-9821Nr12/D10	☆	Pentium/120MHz	15.6	127.6	0	2	1	16	64	16	256	256		165～167｜286～288｜	
	PC-9821Nr13/D10 model A, B	☆	Pentium/133MHz	31.6	127.6	0	2	1	32	64	16	256	256		165～167｜286～288｜	
	PC-9821Nr15/ S14F, S10	☆	Pentium/150MHz	15.6	127.6	0	2	1	16	64	16	256	256		165～167｜286～288｜	
	PC-9821Nr150/X14F	☆	PentiumMMX/150MHz	32	128	0	2	1	32	64	32	256	256		165～167｜286～288｜	
	PC-9821Nr166/X30 N, F	☆	PentiumMMX/166MHz	32	128	0	2	1	32	64	32	256	256		165～167｜286～288｜	
	PC-9821Ns/ 340W, 540W, 810W	○	i486DX2/50MHz	5.6	37.6	6	1	1	0	32	8				176～179｜296～298｜	
	PC-9821Nx/ 3, C7	○	IntelDX4/100MHz	7.6	39.6	8	1	1	0	32	16				172～175｜293～295｜	

□=動作可能(プラグアンドプレイ等の全機能は使用できない)・○=パワーアップ製品を取り付けると推奨環境・◎=推奨環境、ただし、Windows95が必要・☆=推奨環境、かつWindows95インストール済み

メーカー名	パソコン機種名	WIN95対応	搭載CPU	標準RAM容量	最大RAM容量	固定メモリ	搭載ソケット	空きソケット	搭載SIMM	最大SIMM	内部キャッシュ	搭載セカンドキャッシュ	最大セカンドキャッシュ	CPUアクセラレータの製品番号	増設メモリの製品番号 ((*組)とあるのは同型番製品を*組で使用します) ((追*)とあるのは「追加増設用」を意味します) ((必*)とあるのは増設をする際に必須の製品です)	キャッシュメモリの製品番号
			パワーアップできるパソコンの主な仕様													
	PC-9821Ra18/N20		PentiumPRO/180MHz	32	256	0	4	2	16	64	16	C256	C256		114～116, 107～110｜261～267｜274～276 (2組)	
	PC-9821Ra20/N12	☆	PentiumPRO/200MHz	15.6	127.6	0	4	2	8	32	16	C256	256		114～116, 107～110｜261～263, 265～267｜274～276 (2組)	
	PC-9821Ra20/N30		PentiumPRO/200MHz	32	256	0	4	2	16	64	16	C256	C256		114～116, 107～110｜261～267｜274～276 (2組)	
	PC-9821Rs20/B20		PentiumPRO/200MHz	32	512	0	8	6	16	64	16	C256	C256		114～116, 107～110｜261～264	
	PC-9821Rv20/N20		PentiumPRO/200MHz	32	512	0	8	6	16	64	16	C256	C256		114～116, 107～110｜261～264	
	PC-9821St20/L16	☆	PentiumPRO/200MHz	31.6	255.6	0	8	4	8	32	16	C256	256		107～110 (2組)｜268～270 (2組)｜274～276 (4組)｜354～357 (4組)	
	PC-9821V10/ S5K, S7K model A, B	○	Pentium/100MHz	7.6	127.6	0	4	2	4	32	16	0	256	1,	103～110｜265～270｜271～276 (2組)｜354～357 (2組)	307
	PC-9821V10/ S5K, S7K model C, D	☆	Pentium/100MHz	15.6	127.6	0	4	2	8	32	16	0	256	1,	103～110｜265～270｜271～276 (2組)｜354～357 (2組)	307
	PC-9821V10/C4R model A, B	○	Pentium/100MHz	7.6	127.6	0	4	2	4	32	16	0	0	1,	103～110｜265～270｜271～276 (2組)｜354～357 (2組)	
	PC-9821V10/C4R model E, F	☆	Pentium/100MHz	15.6	127.6	0	4	2	8	32	16	0	0	1,	103～110｜265～270｜271～276 (2組)｜354～357 (2組)	
	PC-9821V12/ S5R, S7R model A, B	☆	Pentium/120MHz	15.6	127.6	0	4	2	8	32	16	0	256		103～110｜265～270｜271～276 (2組)｜354～357 (2組)	307
	PC-9821V13/ S5R, S7R model A, B, C, D	☆	Pentium/133MHz	15.6	127.6	0	4	2	8	32	16	0	256		103～110｜265～270｜271～276 (2組)｜354～357 (2組)	307
	PC-9821V13/M7 model C2, D2	☆	Pentium/133MHz	15.6	127.6	0	4	2	8	32	16	256	512		111～116｜103～110｜258～263, 265～270｜271～276 (2組)	
	PC-9821V13/S5 model C2, D2, E2, F2	☆	Pentium/133MHz	15.6	127.6	0	4	2	8	32	16	256	256		111～116｜103～110｜258～263, 265～270｜271～276 (2組)	
	PC-9821V13/S5 model C3, D3, G3	☆	Pentium/133MHz	31.6	127.6	0	4	2	16	32	16	256	256		111～116｜258～263, 265～270｜271～276 (2組)	
	PC-9821V16/M7 model C2, D2	☆	Pentium/166MHz	31.6	127.6	0	4	2	16	32	16	256	512		111～116｜103～110｜258～263, 265～270｜271～276 (2組)	161 (差)
	PC-9821V16/M7 model C3, D3	☆	Pentium/166MHz	31.6	127.6	0	4	2	16	32	16	256	512		111～116｜258～263, 265～270｜271～276 (2組)	
	PC-9821V16/S5 model C2, D2	☆	Pentium/166MHz	15.6	127.6	0	4	2	8	32	16	256	512		111～116｜103～110｜258～263, 265～270｜271～276 (2組)	
	PC-9821V166/S 7, 5 model C, D*33*36	☆	PentiumMMX/166MHz	32	128	0	3	2	32	64	32	256	256		111～116 (x2)｜258～263, 265～270 (x2)	
	PC-9821V20/M7 model C2, D2, E2, F2	☆	Pentium/200MHz	31.6	127.6	0	4	2	16	32	16	256	512		111～116｜103～110｜258～263, 265～270｜271～276 (2組)	161 (差)
	PC-9821V20/M7 model C3, D3, E3, F3	☆	Pentium/200MHz	31.6	127.6	0	4	2	16	32	16	256	512		111～116｜258～263, 265～270｜271～276 (2組)	
	PC-9821V20/S5 model C3, D3	☆	Pentium/200MHz	31.6	127.6	0	4	2	16	32	16	256	256		111～116｜258～263, 265～270｜271～276 (2組)	
	PC-9821V20/S7 model C3, D3	☆	Pentium/200MHz	31.6	127.6	0	4	2	16	32	16	256	256		111～116｜258～263, 265～270｜271～276 (2組)	
	PC-9821V200/M7 model C, D, E, F*33*34*35	☆	PentiumMMX/200MHz	32	128	0	3	2	32	64	32	256	256		101～102 (x2)｜111～116 (x2)｜256, 257 (x2)｜258～263, 265～270 (x2)	
	PC-9821V200/S Z, 7 model C, D*33*36	☆	PentiumMMX/200MHz	32	128	0	3	2	32	64	32	256	256		111～116 (x2)｜258～263, 265～270 (x2)	
	PC-9821V7/ S5K, S7K model A, B	○	Pentium/75MHz	7.6	127.6	0	4	2	4	32	16	0	256	5, 50,	103～110｜265～270｜271～276 (2組)｜354～357 (2組)	307
	PC-9821V7/C4K model A, B	○	Pentium/75MHz	7.6	127.6	0	4	2	4	32	16	0	0	5, 50,	103～110｜265～270｜271～276 (2組)｜354～357 (2組)	
	PC-9821Xa/ U8W, C9W, C10W, U1	○	Pentium/90MHz	7.6	127.6	0	4	2	4	32	16				107～110｜265～270｜271～276 (2組)｜354～357 (2組)	
	PC-9821Xa10/ C4, C12	◎	Pentium/100MHz	15.6	127.6	0	4	2	8	32	16	256	512	2,	107～110｜265～270｜271～276 (2組)｜354～357 (2組)	161 (差)｜308 (差)
	PC-9821Xa10/ K8, K12	○	Pentium/100MHz	7.6	127.6	0	4	2	4	32	16	0	512	2,	103～110｜265～270｜271～276 (2組)｜354～357 (2組)	160, 161｜307, 308
	PC-9821Xa12/ C8, C12, K8, K12	☆	Pentium/120MHz	15.6	127.6	0	4	2	8	32	16	256	512		103～110｜265～270｜271～276 (2組)｜354～357 (2組)	161 (差)｜308 (差)
	PC-9821Xa13/ K12, K16	☆	Pentium/133MHz	15.6	127.6	0	4	2	8	32	16	256	512		103～110｜265～270｜271～276 (2組)｜354～357 (2組)	161 (差)｜308 (差)
	PC-9821Xa13/W12	☆	Pentium/133MHz	15.6	255.6	0	4	2	8	64	16	256	512		114～116｜261～267｜274～276 (2組)	159 (差)
	PC-9821Xa16/ R12, R16	☆	Pentium/166MHz	15.6	127.6	0	4	2	8	32	16	256	512		103～110｜265～270｜271～276 (2組)｜354～357 (2組)	161 (差)｜308 (差)
	PC-9821Xa16/W16	☆	Pentium/166MHz	15.6	255.6	0	4	2	8	64	16	256	512		114～116｜261～267｜274～276 (2組)	159 (差)
	PC-9821Xa16/W30	☆	Pentium/166MHz	31.6	255.6	0	4	2	16	64	16	256	512		114～116｜261～267｜274～276 (2組)	159 (差)
	PC-9821Xa20/W30		Pentium/200MHz	32	256	0	4	2	16	64	16	256	512		114～117｜261～267｜274～276 (2組)	
	PC-9821Xa7/ C4, C8	○	Pentium/75MHz	7.6	127.6	0	4	2	4	32	16	256	512	6, 50,	107～110｜265～270｜271～276 (2組)｜354～357 (2組)	161 (差)｜308 (差)
	PC-9821Xa7e/ S17, S15	○	Pentium/75MHz	7.6	127.6	0	4	2	4	32	16	0	256	5, 50,	103～110｜265～270｜271～276 (2組)	160｜307
	PC-9821Xa9/ C4, C8	○	Pentium/90MHz	7.6	127.6	0	4	2	4	32	16	256	512	4,	107～110｜265～270｜271～276 (2組)｜354～357 (2組)	161 (差)｜308 (差)
	PC-9821Xb10/F		Pentium/100MHz	8	128	0	4	2	4	32	16	0	256		｜265～270｜271～276 (2組)	
	PC-9821Xb10/J8	○	Pentium/100MHz	7.6	127.6	0	4	2	4	32	16	0	256	1,	103～110｜265～270｜271～276 (2組)｜354～357 (2組)	160｜307
	PC-9821Xc13/M7	☆	Pentium/133MHz	15.6	127.6	0	4	2	8	32	16	256	512		111～116｜103～110｜258～263, 265～270｜271～276 (2組)	
	PC-9821Xc13/S5	☆	Pentium/133MHz	15.6	127.6	0	4	2	8	32	16	256	256		111～116｜103～110｜258～263, 265～270｜271～276 (2組)	
	PC-9821Xc13/S5 model A2, B2*33*36	☆	Pentium/133MHz	32	128	0	3	2	32	64	16	256	256		111～116 (x2)｜258～263, 265～270 (x2)	
	PC-9821Xc16/M7 model A2, B2*33*34*35	☆	Pentium/166MHz	32	128	0	4	3	32	64	16	256	256		101～102 (x2)｜111～116 (x2)｜256, 257 (x2)｜258～263, 265～270 (x2)	
	PC-9821Xe/U7W	○	i486SX/33MHz	5.6	95.6	0	3	1	?	32	8			9, 55, 16, 28,	118～125｜271～278	
	PC-9821Xe10/ C4, S15	○	IntelDX4/100MHz	7.6	63.6	0	2	1	8	32	16			55, 16,	118～125｜271～278｜354～357, 362～365,	
	PC-9821Xe10/4	○	IntelDX4/100MHz	5.6	63.6	0	2	1	?	32	16			55, 16,	118～125｜271～278｜354～357, 362～365,	
	PC-9821Xe10/4-P	○	PentiumODP/83MHz	5.6	63.6	0	2	1	?	32	32				118～125｜271～278｜354～357, 362～365,	
	PC-9821Xe10/C4-P	○	PentiumODP/83MHz	7.6	63.6	0	2	1	8	32	32				118～125｜271～278｜354～357, 362～365,	
	PC-9821Xf/ U8W, C9W, U1	○	Pentium/60MHz	7.6	127.6	0	4	2	4	32	16				107～110｜265～270｜271～276 (2組)｜354～357 (2組)	
	PC-9821Xn/ U8W, U9W	○	Pentium/90MHz	7.6	95.6	0	3	2	8	32	16			3,	118～125｜271～278｜354～357, 362～365,	
	PC-9821Xp/ U8W, C9W	○	IntelDX4/100MHz	5.6	95.6	0	3	1	?	32	16			55,	118～125｜271～278｜354～357, 362～365,	
	PC-9821Xs/ U7W, U7WL, C8W*25*24	○	i486DX2/66MHz	5.6	95.6	0	3	1	?	32	8			9, 55, 28,	118～125｜271～278｜354～357, 362～365,	
	PC-9821Xt/C10W	◎	Pentium/90MHz	15.6	255.6	0	8	6	8	32	16				107～110｜265～270｜271～276 (2組)｜354～357 (2組)	
	PC-9821Xt13/ C12, K12	◎	Pentium/133MHz	15.6	255.6	0	8	6	8	32	16	256	512		107～110｜265～270｜271～276 (2組)｜354～357 (2組)	161 (差)｜308 (差)
	PC-9821Xt16/R16	☆	Pentium/166MHz	31.6	255.6	0	8	6	16	32	16	256	512		107～110｜265～270｜271～276 (2組)｜354～357 (2組)	161 (差)｜308 (差)
	PC-9821Xv13/R16	☆	Pentium/133MHz	15.6	127.6	0	4	2	8	32	16	256	512		103～110｜265～270｜271～276 (2組)｜354～357 (2組)	161 (差)｜308 (差)
	PC-9821Xv13/W16	☆	Pentium/133MHz	15.6	255.6	0	4	2	8	64	16	256	512		114～116｜261～267｜274～276 (2組)	159 (差)
	PC-9821Xv20/W30	☆	Pentium/200MHz	31.6	255.6	0	4	2	16	64	16	256	512		114～116｜261～267｜274～276 (2組)	159 (差)
	PC-98GS model 1, 2		i386SX/20MHz	2.6	8.6	3	3	0	0	2	0	0	0	20, 40,	126	
	PC-98RL model 2, 5, 21, 51		i386SX/20MHz	1.5	9.5	2	2	2	0	4	0	0	0		151	
	PC-H98 model 105, /U105 100, 300	□	i486DX2/66MHz	7.5	?31.5	8			0	4	8			38,	127｜321	
	PC-H98 model 80, U80 002, 040, 100		i486SX/16MHz	1.5	15.5	2			0	2	8				126	
	PC-H98 model 90, U90 002, 040, 100	□	i486SX/25MHz	3.5	?15.5	4			0	2	8			37,	126	
エプソン	PC-386 STD, H20, H40		i386DX/20MHz	1.6	14.6	2	2	2	0	16	0	0	0	59,	205, 206 (追193, 194 (2組))｜324 (追325)	
	PC-386G STD, H100, F1		i386DX/33MHz	1.6	14.6	2	2	2	0	16	0	0	0		205, 206 (追193, 194 (2組))｜324 (追325)	
	PC-386GE 2, 3, 5, 2E, 5E		i386SX/16MHz	1.6	14.6	2	2	2	0	16	0	0	0	40,	205, 206 (追193, 194 (2組)) (x1)｜193, 194 (x1)｜324 (追325) (x1)｜325 (x1)	
	PC-386GS 2, 3, 5, 2E, 5E		i386DX/20MHz	1.6	14.6	2	3	3	0	16	0	0	0	59,	205, 206 (追193, 194 (2組)) (x1)｜193, 194 (2組) (x2)｜324 (追325) (x1)｜325 (x2)	
	PC-386M STD, H40		i386SX/16MHz	0.6	4.6	1	1	1	0	4	0	0	0	40,	207 (追126)	
	PC-386P		i386SX/16MHz	1.6	14.6	2	2	2	0	16	0	0	0	40,	203, 204 (追193, 194 (2組)) (x1)｜193, 194 (x1)｜324 (追325) (x1)｜325 (x1)	
	PC-386S STD, H40, F1, UST		i386DX/25MHz	1.6	14.6	2	2	2	0	16	0	0	0	39,	205, 206 (追193, 194 (2組))｜324 (追325)	
	PC-386V STD, H20, H40		i386DX/20MHz	1.6	14.6	2	2	2	0	16	0	0	0	59, 39,	205, 206 (追193, 194 (2組))｜324 (追325)	
	PC-386VR STD, H40		i386SX/16MHz	1.6	1.6	2	0	0	0	0	0	0	0	40,		
	PC-486FE 1GW		i486SX/25MHz	5.6	21.6	2	2	1	4	16	8			36,	203, 204 (追193, 194 (2組))｜323 (追271, 272)	
	PC-486FE 2		i486SX/25MHz	1.6	21.6	2	2	2	0	16	8			36,	203, 204 (追193, 194 (2組)) (x1)｜193, 194 (x1)｜323 (追271, 272) (x1)｜325 (x1)	
	PC-486FR 1GW		i486SX/33MHz	5.6	21.6	2	2	1	4	16	8			53, 16, 44,	203, 204 (追193, 194 (2組))｜323 (追271, 272)	
	PC-486FR 2		i486SX/33MHz	3.6	21.6	2	2	1	2	16	8			53, 16, 44,	203, 204 (追193, 194 (2組)) (x1)｜194 (x1)｜323 (追271, 272) (x1)｜325 (x1)	
	PC-486FS 1HW		i486DX2/66MHz	5.6	21.6	2	2	1	4	16	8			53, 46,	203, 204 (追193, 194 (2組))｜323 (追271, 272)	
	PC-486FS 2		i486DX2/66MHz	3.6	21.6	2	2	1	2	16	8			53, 46,	203, 204 (追193, 194 (2組)) (x1)｜194 (x1)｜323 (追271, 272) (x1)｜325 (x1)	
	PC-486GF 2, 3, 5, 2E, 5E		i486SX/16MHz	1.6	14.6	2	4	4	0	16	8				205, 206 (追193, 194 (2組)) (x2)｜193, 194 (x2)｜324 (追325) (x2)｜325 (x2)	
	PC-486GR 2, 3, 5, 2E, 5E		i486SX/25MHz	1.6	14.6	2	4	4	0	16	8			54, 35,	205, 206 (追193, 194 (2組)) (x2)｜193, 194 (x2)｜324 (追325) (x2)｜325 (x2)	
	PC-486GR Super 2, 3, 5, 2E, 5E		i486DX2/50MHz	3.6	45.6	4	3	3	0	16	8			54, 35,	205, 206 (追193, 194 (2組)) (x2)｜193, 194 (x1)｜324 (追325) (x2)｜325 (x1)	
	PC-486GR+ 2, 3, 5, 2E, 5E		i486SX/25MHz	3.6	45.6	4	3	3	0	16	8			54, 35,	205, 206 (追193, 194 (2組)) (x2)｜193, 194 (x1)｜324 (追325) (x2)｜325 (x1)	
	PC-486HG 2, 3, 5		i486DX2/50MHz	3.6	63.6	0	3	2	4	44	8			10, 54, 28,	193～195 (x2)｜326 (x2)	
	PC-486HG 2GW		i486DX2/50MHz	7.6	63.6	0	3	1	4	44	8			10, 54, 28,	195 (差) (x2)｜326 (差) (x2)	
	PC-486HX 2, 3, 5		i486DX2/66MHz	3.6	63.6	0	3	2	4	44	8			8, 28,	193～195 (x2)｜326 (x2)	
	PC-486HX 2GW, 3JW		i486DX2/66MHz	7.6	63.6	0	3	1	4	44	8			8, 28,	195 (差) (x2)｜326 (差) (x2)	
	PC-486ME 1LM, 1LVM		Cx486DX2/66MHz	7.6	127.6	0	4	2	4	32	8				196～199 (2組)｜271～273 (2組)	
	PC-486MR 2		i486SX/33MHz	3.6	61.6	2	3	2	2	128	8			8, 28,	200～202 (追195～199)｜203, 204 (追193, 194 (2組, x1))｜193～197 (x2)｜323 (追271～273) (x1)｜271 (x2)	
	PC-486MR 2GW		i486SX/33MHz	5.6	61.6	2	3	2	4	128	8			8, 28,	200～202 (追195～199)｜203, 204 (追193, 194 (2組, x1))｜193～197 (x2)｜323 (追271～273) (x1)｜271 (x2)	
	PC-486MS 2		i486DX2/66MHz	3.6	61.6	2	3	2	2	128	8			8, 28,	200～202 (追195～199)｜203, 204 (追193, 194 (2組, x1))｜193～197 (x2)｜323 (追271～273) (x1)｜271 (x2)	
	PC-486MS 2IW		i486DX2/66MHz	5.6	61.6	2	3	2	4	128	8			8, 28,	200～202 (追195～199)｜203, 204 (追193, 194 (2組, x1))｜193～197 (x2)｜323 (追271～273) (x1)｜271 (x2)	
	PC-486MU 2GW, 2GWM, 2IWM2		i486SX/33MHz	5.6	61.6	2	3	2	4	128	8			8, 28,	200～202 (追195～199)｜203, 204 (追193, 194 (2組, x1))｜193～197 (x2)｜323 (追271～273) (x1)｜271 (x2)	
	PC-486MV 2J, 2JM, 2JVM		i486DX2/66MHz	5.6	61.6	2	3	2	4	128	8			8, 28,	200～202 (追195～199)｜203, 204 (追193, 194 (2組, x1))｜193～197 (x2)｜323 (追271～273) (x1)｜271 (x2)	
	PC-486NOTE AS 2, 1D, C2, X2		i486SX/25MHz	1.6	33.6	2	2	2	0	16	8			42, 48,	211, 212	
	PC-486NOTE AS D2		i486DX2/50MHz	5.6	33.6	2	2	1	4	16	8			42, 48,	211, 212	
	PC-486NOTE AU 2, C2, X2, 2HT		i486SX/33MHz	3.6	35.6	4	2	2	0	16	8			27, 41, 49,	208～212｜327～329	
	PC-486NOTE AU 2HW, C2HW, X2HW		i486SX/33MHz	5.6	35.6	4	2	1	2	16	8			27, 41, 49,	208～212｜327～329	

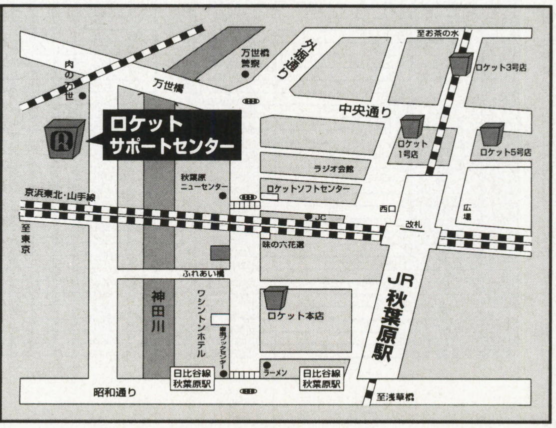
アップグレード、インストールサービス承ります。

インターネット接続、セットアップ、増設拡張、修理受付

パソコン教室開催中！

ロケットサポートセンター

東京都 千代田区 神田須田町 2-19-6 TEL.03-3257-0007 FAX.03-3257-1007
営業時間AM10:30～PM8:00 水曜日定休

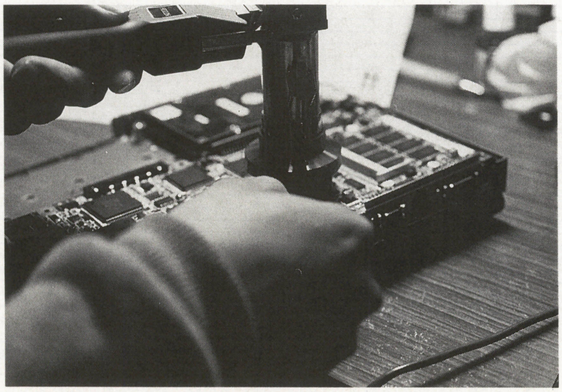


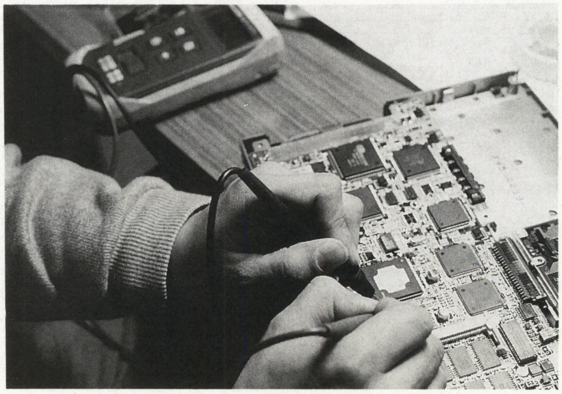
□=動作可能(プラグアンドプレイ等の全機能は使用できない)・○=パワーアップ製品を取り付けると推奨環境・❸=推奨環境、ただし、Windows95が必要・☆=推奨環境、かつWindows95インストール済み

メーカー名	パソコン機種名	WIN95対応	パワーアップできるパソコンの主な仕様 搭載CPU	標準RAM容量	最大RAM容量	固定メモリ	搭載ソケット	空きソケット	搭載SIMM	最大SIMM	内部キャッシュ	搭載セカンドキャッシュ	最大セカンドキャッシュ	CPUアクセラレータの製品番号	増設メモリの製品番号 ((*組)とあるのは同型番製品を*組で使用します) ((追*)とあるのは「追加増設用」を意味します) ((必*)とあるのは増設をする際に必須の製品です)	キャッシュメモリの製品番号
	PC-486NOTE AV 2, C2, X2		i486DX2/50MHz	3.6	35.6	4	2	2	0	16	8			27, 41, 49,	208〜212|327〜329|	
	PC-486NOTE AV X1JW		i486DX2/50MHz	5.6	35.6	4	2	1	2	16	8			27, 41, 49,	208〜212|327〜329|	
	PC-486P 2, 2E		i486SX/25MHz	1.6	14.6	2	3	3	0	16	8			37,	203. 204(追193. 194(2組, x1))|193. 194(x2)|324(追325)(x1)|325(x2)|	
	PC-486P WIN		i486SX/25MHz	3.6	14.6	4	3	3	0	16	8			37,	203. 204(追193. 194(2組, x1))|193. 194(x2)|324(追325)(x1)|325(x2)|	
	PC-486RS 2		i486DX2/66MHz	3.6	61.6	2	3	2	2	128	8			8, 28,	200〜202(追195〜199)|203, 204(追193, 194(2組, x1))|193〜197(x2)|323(追271〜273)(x1)|271(x2)|	
	PC-486SE 2		i486SX/25MHz	1.6	17.6	2	1	1	0	16	8			36,	203. 204(追193. 194(2組))|323(追271. 272)|	
	PC-486SR 2		i486SX/33MHz	3.6	19.6	4	1	1	0	16	8			53, 45,	203. 204(追193. 194(2組))|323(追271. 272)|	
	PC-586MV		Pentium/60MHz	7.6	191.6	0	6	4	4	32	16			7,	196〜199(2組)|271〜273(2組)|	
	PC-586RA 2, 1LW		Pentium/90MHz	7.6	191.6	0	6	4	4	32	16			3,	196〜199(2組)|271〜273(2組)|	
	PC-586RJ		Pentium/120MHz	7.6	191.6	0	6	4	4	32	16				196〜199(2組)|271〜273(2組)|	
	PC-586RT 1LW		Pentium/75MHz	7.6	191.6	0	6	4	4	32	16			5,	196〜199(2組)|271〜273(2組)|	
	PC-586RV 1JW		Pentium/60MHz	7.6	191.6	0	6	4	4	32	16			7,	196〜199(2組)|271〜273(2組)|	
	PC-586RV 2		Pentium/60MHz	3.6	191.6	0	6	4	2	32	16			7,	196〜199(2組)|271〜273(2組)|	
	PC-586RX 1LW		Pentium/100MHz	7.6	191.6	0	6	4	4	32	16	256		1,	196〜199(2組)|271〜273(2組)|	
	PCV-560F 3A, 3L, 3LCD		Pentium/90MHz	16	128					32	16	256	512	3,	229〜244(2組)|	
	PCV-560S 2L, 2LCD		Pentium/60MHz	8	128					32	16	256	512	7,	229〜244(2組)|	
	PCV-590S 3L, 3LCD		Pentium/90MHz	16	128					32	16	256	512	3,	229〜244(2組)|	
東芝	BREZZA 5100 CX/A, CX/B, CX/C		Pentium/100MHz	8	128	0	4	2	4	32	16			1,	229〜244(2組)|225〜228|336〜341|342〜344(2組)|374〜377(2組)	
	BREZZA 5100CI		Pentium/100MHz	8	128	0	4	2	4	32	16	0	0	1,	229〜244(2組)|225〜228|336〜341|342〜347(2組)|374〜377(2組)	
	BREZZA 5120CI		Pentium/120MHz	16	128	0	4	2	8	32	16	0	0		229〜244(2組)|225〜228|336〜341|342〜347(2組)|374〜377(2組)	
	BREZZA 5133DA		Pentium/133MHz	16	128	0	4	2	8	32	16	256	256		221〜228|229〜244(2組)|330〜338|342〜347(2組)|374〜377(2組)	
	BREZZA 5166MA		Pentium/166MHz	16	128	0	4	2	8	32	16	256	256		221〜228|229〜244(2組)|330〜338|342〜347(2組)|374〜377(2組)	
	BREZZA 5133MB	☆	Pentium/133MHz	16	128	0	4	2	8	32	16	256	256		221〜224|330〜335|	
	BREZZA 5166MB	☆	Pentium/166MHz	16	128	0	4	2	8	32	16	256	256		221〜224|330〜335|	
	BREZZA 5200MB	☆	Pentium/200MHz	32	128	0	4	2	16	32	16	256	256		221〜224|330〜335|	
	BREZZA 5200VMB	☆	PentiumMMX/200MHz	32	128	0	4	2	16	32	32	256	256		218〜224|330〜335|	
	J-3100 PV425 201J, 341J		i486SX/25MHz	4	36	4	4	4	0	8	8				237. 238. 241. 242|342. 345. 339|354〜355(2組)	
	J-3100 PV433 201J, 341J		i486SX/33MHz	4	36	4	4	4	0	8	8				237. 238. 241. 242|342. 345. 339|354〜355(2組)	
	J-3100 PV466 201J, 341J		i486DX2/66MHz	4	36	4	4	4	0	8	8				237. 238. 241. 242|342. 345. 339|354〜355(2組)	
	J-3100 PV499									16					|342. 343. 345. 346. 339. 340|	
	J-3100 PV590		Pentium/90MHz	8	136	8	4	4	0	32	16				237〜239. 241〜243(2組)|339. 340|342. 343. 345. 346(2組)|354〜356(2組)	
	J-3100PV2 433 251V3, 251M3*3*16*11		i486SX/33MHz	8	56	8	3	3	0	16	8			8,	237〜239. 241〜243|342. 343. 345. 346. 339. 340|354〜356.	
	J-3100PV2 466 341V3*3*16*11		i486DX2/66MHz	8	56	8	3	3	0	16	8	256		8,	237〜239. 241〜243|342. 343. 345. 346. 339. 340|354〜356.	
	J-3100PV2 499 341V3		IntelDX4/100MHz	8	56	8	3	3	0	16	16				237〜239. 241〜243|342. 343. 345. 346. 339. 340|354〜356.	
	J-3100 ZS		i386SX/								0	0	0	40,	|	
	SV 466									16					237. 239. 241. 243|343. 346. 340|	
	SV 560									32					237〜244(2組)|354〜357(2組)	
	SV 566									32					237〜244(2組)|354〜357(2組)	
	PV3000/575 001S/D, 051S/W, 051CD/S		Pentium/75MHz	8	128	0	4	2	4	32	16			5,	221〜228|229〜244(2組)|330. 331. 333. 334. 336〜341|342〜347(2組)|374〜377(2組)	
	PV3000/575 081S/W		Pentium/75MHz	16	128	0	4	2	8	32	16			5,	221〜228|229〜244(2組)|330. 331. 333. 334. 336〜341|342〜347(2組)|374〜377(2組)	
	PV3000/5100 001S/D , 081S/W, 081CDS/W		Pentium/100MHz	16	128	0	4	2	8	32	16	256		1,	221〜228|229〜244(2組)|330. 331. 333. 334. 336〜341|342〜347(2組)|374〜377(2組)	
	PV3000/5120 001S/D , 101S/W, 101CDS/W		Pentium/120MHz	16	128	0	4	2	8	32	16				221〜228|229〜244(2組)|330. 331. 333. 334|374〜377(2組)	
	PV3000/5150		Pentium/150MHz	16	128	0	4	2	8	32	16	256	256		221〜228|229〜244(2組)|330. 331. 333. 334. 336〜341|342〜347(2組)|374〜377(2組)	
	PV3000/5133 241CDS/W 95, 31		Pentium/133MHz	16	128	0	4	2	8	32	16	256	256		221〜228|229〜244(2組)|330. 331. 333. 334. 336〜341|342〜347(2組)|374〜377(2組)	
	PV3000/5166 241CDS/W 95, 31		Pentium/166MHz	16	128	0	4	2	8	32	16	256	256		221〜228|229〜244(2組)|330. 331. 333. 334. 336〜341|342〜347(2組)|374〜377(2組)	
	PV5000/5133		Pentium/133MHz*	16	128	0	4	2	8	32					221〜228|229〜244(2組)|330. 331. 333. 334. 336〜341|342〜347(2組)|374〜377(2組)	
	PV5000/5166		Pentium/166MHz	16	128	0	4	2	8	32	16				221〜228|229〜244(2組)|330. 331. 333. 334. 336〜341|342〜347(2組)|374〜377(2組)	
	PV5000/5150		Pentium/150MHz	16	128	0	4	2	8	32	16				221〜228|229〜244(2組)|330. 331. 333. 334. 336〜341|342〜347(2組)|374〜377(2組)	
富士通	FM TOWNS HR		i486SX/20MHz	4	28	4	3	3	0	8	8	0	0		253〜255|351〜353|	
	FMV TOWNS Fresh GT		Pentium/90MHz	8							16				|336〜341|342〜347(2組)|	
	FMV TOWNS Fresh GS		Pentium/90MHz	8							16				|336〜341|342〜347(2組)|	
	FMV TOWNS model H		Pentium/120MHz	16							16				|339〜341|342〜347(2組)|	
	FMV TOWNS Fresh GE		Pentium/120MHz	16	128	0	4	2	8	32	16	256	256		|	
	FMV TOWNS Fresh GM		Pentium/120MHz	16	128	0	4	2	8	32	16	256	256		|	
	FMV TOWNS model H2		Pentium/150MHz	16	128	0	4	2	8	32	16	256	256		|	
	FMV-425D FD, 170, 340*12*19*11		i486SX/25MHz	4	36	4	2	2	0	16	8	128	128	8, 10, 90	237〜239. 241〜243|342. 343. 345. 346. 339. 340|354〜356.	
	FMV-433D FD, 170, 340*12*20*11		i486DX/33MHz	4	36	4	2	2	0	16	8	128	128	8, 90	237〜239. 241〜243|342. 343. 345. 346. 339. 340|354〜356.	
	FMV-466D FD, 170, 340*12*20*11		i486DX2/66MHz	4	36	4	2	2	0	16	8	128	128	8, 90	237〜239. 241〜243|342. 343. 345. 346. 339. 340|354〜356.	
	FMV-425sD2 FD, 170*2*21*11*31		i486SX/25MHz	4	36	4	2	2	0	16	8	128	128	8, 10, 90	237〜239. 241〜243|342. 343. 345. 346. 340|354〜356.	
	FMV-433sD2 FD, 170, 340*2*11*31		i486SX/33MHz	4	36	4	2	2	0	16	8	128	128	8, 90	237〜239. 241〜243|342. 343. 345. 346. 340|354〜356.	
	FMV-433sD2 340C*2*11*31		i486SX/33MHz	8	36	4	2	1	4	16	8	128	128	8, 90	237〜239. 241〜243|342. 343. 345. 346. 340|354〜356.	
	FMV-466D2 FD, 170, 340*2*11		i486DX2/66MHz	4	36	4	2	2	0	16	8	128	128	8, 90	237〜239. 241〜243|342. 343. 345. 346. 339. 340|354〜356.	
	FMV-466D2 340C*2*11		i486DX2/66MHz	8	36	4	2	1	4	16	8	128	128	8, 90	237〜239. 241〜243|342. 343. 345. 346. 339. 340|354〜356.	
	FMV-499D2 FD, 528		IntelDX4/100MHz	4	36	4	2	2	0	16	16	128	128	90	237〜239. 241〜243|342. 343. 345. 346. 339. 340|354〜356.	
	FMV-499D2 528C		IntelDX4/100MHz	8	36	4	2	1	4	16	16	128	128	90	237〜239. 241〜243|342. 343. 345. 346. 339. 340|354〜356.	
	FMV-590D2 FD, 528, 528C		Pentium/90MHz	8	128	0	4	2	4	32	16	256	256		237〜244(2組)|339〜341|342〜347(2組)|	
	FMV-566DE FD, 528, 528C		Pentium/66MHz	8	192	0	6	4	4	32	16				237〜244(2組)|339〜341|342〜347(2組)|	
	FMV-590DE FD, 528, 528C, 730, 730C		Pentium/90MHz	8	192	0	6	4	4	32	16	256	256	3,	237〜244(2組)|339〜341|342〜347(2組)|354〜357(2組)	
	FMV-590T FD, 528, 528C, 730, 730C		Pentium/90MHz	16	192	0	6	4	8	32	16	256	256		237〜244(2組)|339〜341|342〜347(2組)|354〜357(2組)	
	FMV-590Tsp		Pentium/90MHz	8	192	0	6	4	4	32	16	256	256		237〜244(2組)|339〜341|342〜347(2組)|354〜357(2組)	
	FMV-450sD3 FD, 270, 420, 420C*27*23*11*29		i486SX2/50MHz	8	64	0	4	3	8	16	8	128	128	8, 10, 90	237〜239. 241〜243|342. 343. 345. 346. 339. 340|354〜356.	
	FMV-466D3 FD, 270, 420, 420C*11*29		i486DX2/66MHz	8	64	0	4	3	8	16	8	128	128	8, 90	237〜239. 241〜243|342. 343. 345. 346. 339. 340|354〜356.	
	FMV-499D3 FD, 528, 528C		IntelDX4/100MHz	8	64	0	4	3	8	16	16	128	128	90	237〜239. 241〜243|342. 343. 345. 346. 339. 340|354〜356.	
	FMV-560D3 FD, 528, 528C		Pentium/60MHz	8	128	0	4	2	4	32	16	256	256	7,	237〜244(2組)|339〜341|342〜347(2組)|354〜357(2組)	
	FMV-590D3 FD, 730, 730C		Pentium/90MHz	8	128	0	4	2	4	32	16	256	256		237〜244(2組)|339〜341|342〜347(2組)|354〜357(2組)	
	FMV-560DE FD, 528, 528C		Pentium/60MHz	8	192	0	6	4	4	32	16	256	256	7,	237〜244(2組)|339〜341|342〜347(2組)|354〜357(2組)	
	FMV-466D4 FD		i486DX2/66MHz	4	128	0	4	3	4	32	8	128	128	90	237〜244|342〜347. 339〜341|354〜357.	
	FMV-466D4 420, 850		i486DX2/66MHz	8	128	0	4	3	8	32	8	128	128	90	237〜244|342〜347. 339〜341|354〜357.	
	FMV-4100D4 FD, 850		IntelDX4/100MHz	8	128	0	4	3	8	32	16	128	128	90	237〜244|342〜347. 339〜341|354〜357.	
	FMV-575D4 FD, 850		Pentium/75MHz	8	128	0	4	2	4	32	16	256	256	5,	237〜244(2組)|339〜341|342〜347(2組)|354〜357(2組)	
	FMV-5100D4 FD, 850, 850C		Pentium/100MHz	8	128	0	4	2	4	32	16	256	256	1,	237〜244(2組)|339〜341|342〜347(2組)|354〜357(2組)	
	FMV-575DE2 FD, 850, 850C		Pentium/75MHz	16	192	0	6	4	8	32	16	256	256	5,	237〜244(2組)|339〜341|342〜347(2組)|354〜357(2組)	
	FMV-590DE2 FD, 850, 850C		Pentium/90MHz	16	192	0	6	4	8	32	16	256	256	3,	237〜244(2組)|339〜341|342〜347(2組)|354〜357(2組)	
	FMV-590T2 FD, 850, 850C		Pentium/90MHz	16	192	0	6	4	8	32	16	256	256		237〜244(2組)|339〜341|342〜347(2組)|354〜357(2組)	
	FMV-5120T2 FD, 850, 850C		Pentium/120MHz	16	192	0	6	4	8	32	16	256	256		237〜244(2組)|339〜341|342〜347(2組)|354〜357(2組)	
	FMV-590T2sp , M	○	Pentium/90MHz	8	192	0	6	4	4	32	16	256	256		237〜244(2組)|354〜357(2組)	
	FMV-575D5 FD, 635, 635A, 1G, 1GA		Pentium/75MHz	8	128	0	4	2	4	32	16	256	256	5,	237〜244(2組)|339〜341|342〜347(2組)|354〜357(2組)	
	FMV-5100D5 FD, 1G, 1GA		Pentium/100MHz	8	128	0	4	2	4	32	16	256	256		237〜244(2組)|339〜341|342〜347(2組)|354〜357(2組)	
	FMV-5133D5 FD, 1G, 1GA		Pentium/133MHz	16	128	0	4	2	8	32	16	256	256		237〜244(2組)|339〜341|342〜347(2組)|354〜357(2組)	
	FMV-5100DE3 FD, 1G, 1GA		Pentium/100MHz	16	192	0	6	4	8	32	16	256	256	1,	237〜244(2組)|339〜341|342〜347(2組)|354〜357(2組)	
	FMV-5133DE3 FD, 1G, 1GA		Pentium/133MHz	16	192	0	6	4	8	32	16	256	256		237〜244(2組)|339〜341|342〜347(2組)|354〜357(2組)	
	FMV-5133T3 FD, 1.6GC, 1.6GCA		Pentium/133MHz	16	192	0	6	4	8	32	16	256	256		237〜244(2組)|339〜341|342〜347(2組)|354〜357(2組)	
	FMV-6200T3		PentiumPRO/200MHz	32	128	0	4	2	16	32	16	256			239(2組)|240(4組)|339〜341|342〜344(2組)|354〜357(2組)	
	FMV-6150T3		PentiumPRO/150MHz	16	128	0	4	2	8	32	16				239(2組)|240(4組)|339〜341|342〜344(2組)|354〜357(2組)	
	FMV-5166T3 FD, 1.6GC, 1.6GCA		Pentium/166MHz	16	192	0	6	4	8	32	16				237〜244(2組)|339〜341|342〜347(2組)|354〜357(2組)	
	FMV-5120DE3 FD, 1.2G, 1.2GA		Pentium/120MHz	16	192	0	6	4	8	32	16				237〜244(2組)|339〜341|342〜347(2組)|	
	FMV-5166D5 FD, 1.2G, 1.2GA		Pentium/166MHz	16	128	0	4	2	8	32	16				237〜244(2組)|339〜341|342〜347(2組)|	
	FMV-5200T4 FD, 2.5GC, 2.5GCA		Pentium/200MHz	16	192	0	6	4	8	32	16	512	512		218〜220|237〜240(2組)|339〜341|	
	FMV-5150T4 FD, 2.5GC, 2.5GCA		Pentium/150MHz	16	192	0	6	4	8	32	16	512	512		218〜220|237〜240(2組)|339〜341|	
	FMV-5166D6 FD, 1.7GA, 1.7GC		Pentium/166MHz	16	128	0	4	2	8	32	16	256	256		218〜220|237〜240(2組)|339〜341|	
	FMV-5133D6 FD, 1.2GA, 1.2GC		Pentium/133MHz	16	128	0	4	2	8	32	16	256	256		218〜220|237〜240(2組)|339〜341|	
	FMV-5100D6 FD, 850, 850A		Pentium/100MHz	8	128	0	4	2	4	32	16	256	256		218〜220|237〜240(2組)|339〜341|	
	FMV-5100D6 1.2G, 1.2GA		Pentium/100MHz	16	128	0	4	2	8	32	16	256	256		237〜240(2組)|339〜341|	
	FMV-5166DE4 FD, 1.7GA, 1.7GC		Pentium/166MHz	16	192	0	6	4	8	32	16	512	512		218〜220|237〜240(2組)|339〜341|	
	FMV-5133DE4 FD, 1.7GA, 1.7GC		Pentium/133MHz	16	192	0	6	4	8	32	16	512	512		218〜220|237〜240(2組)|339〜341|	
	FMV-5120D5 FD, 1.2G, 1.2GA		Pentium/120MHz	16	128	0	4	2	8	32	16				237〜244(2組)|339〜341|342〜347(2組)|354〜357(2組)	
	FMV-6200T4 2.5GC		PentiumPRO/200MHz	32	128	0	4	2	16	32	16	256	256		239(2組)|240(4組)|339〜341|	
	FMV-5200D5 FD, 3.5GC, 3.5GCA		Pentium/200MHz	32	192	0	6	4	16	32	16	512	512		218〜220|333〜335|	
	FMV-5166T5 FD, 2.5GC, 2.5GCA		Pentium/166MHz	32	192	0	6	4	16	32	16	512	512		218〜220|333〜335|	
	FMV-6200D7 2.5GC, 2.5GCN		PentiumPRO/200MHz	32	128	0	4	2	16	32	16	C256	C256		218〜220|333〜335|	
	FMV-5166D7 FD, 2.5GA, 2.5GC		Pentium/166MHz	16	128	0	4	2	8	32	16	512	512		218〜220|333〜335|	
	FMV-5133D7 FD, 1.6GA, 1.6GC		Pentium/133MHz	16	128	0	4	2	8	32	16	512	512		218〜220|333〜335|	
	FMV-5166DE5 FD, 2.5GA, 2.5GC		Pentium/166MHz	16	192	0	6	4	8	32	16	512	512		218〜220|333〜335|	
	FMV-6200T5 3.2GCN, 3.2GC		PentiumPRO/200MHz	32	128	0	4	2	16	32	16	C256	C256		218〜220|	
	DESKPOWER FMV-450sD2*2*21*11*31		i486SX2/50MHz	8	36	4	2	1	4	16	8	128	128	8, 10, 90	237〜239. 241〜243|342. 343. 345. 346. 340|354〜356.	
	DESKPOWER C FMV-466C		i486DX2/66MHz	8	32	0	2	1	8	16	8	0	0	81	237〜244|342. 343. 345. 346. 339. 340|354〜356.	
	DESKPOWER S FMV-466D3		i486DX2/66MHz	8	64	0	4	3	8	16	8	128	128	8, 80, 90	237〜244|342. 343. 345. 346. 339. 340|354〜356.	
	DESKPOWER H FMV-499D3		IntelDX4/100MHz	8	64	0	4	3	8	16	16	128	128	90	237〜244|342. 343. 345. 346. 339. 340|354〜356.	
	DESKPOWER C FMV-4100C2		Am486DX4/100MHz	8	64	0	2	1	8	32	8	0	0	81	237〜244|342〜347. 339〜341|354〜356.	
	DESKPOWER S FMV-4100D4		IntelDX4/100MHz	8	128	0	4	3	8	32	16	128	128	90	237〜244|342〜347. 339〜341|354〜356.	
	DESKPOWER SX FMV-575D4		Pentium/75MHz	8	128	0	4	2	4	32	16	256	256	5,	237〜244(2組)|339〜341|342〜347(2組)|354〜357(2組)	
	DESKPOWER H FMV-575D4		Pentium/75MHz	8	128	0	4	2	4	32	16	256	256	5,	237〜244(2組)|339〜341|342〜347(2組)|354〜357(2組)	
	DESKPOWER C FMV-590C3		Pentium/90MHz	8	128	0	4	2	4	32	16	0	0		229〜244(2組)|225〜228|336〜341|342〜347(2組)|354〜357(2組)	
	DESKPOWER CV FMV-590C3		Pentium/90MHz	8	128	0	4	2	4	32	16	0	0		229〜244(2組)|225〜228|336〜341|342〜347(2組)|354〜357(2組)	
	DESKPOWER S FMV-5100D5		Pentium/100MHz	8	128	0	4	2	4	32	16	256	256	1,	229〜244(2組)|225〜228|336〜341|342〜347(2組)|354〜357(2組)	
	DESKPOWER SX(95) FMV-5120D5		Pentium/120MHz	16	128	0	4	2	8	32	16	256	256		229〜244(2組)|225〜228|336〜341|342〜347(2組)|354〜357(2組)	
	DESKPOWER SX(3.1) FMV-5120D5		Pentium/120MHz	8	128	0	4	2	4	32	16	256	256		229〜244(2組)|225〜228|336〜341|342〜347(2組)|354〜357(2組)	
	DESKPOWER H(95) FMV-5133D5		Pentium/133MHz	16	128	0	4	2	8	32	16	256	256		229〜244(2組)|225〜228|336〜341|342〜347(2組)|354〜357(2組)	
	DESKPOWER H(3.1) FMV-5133D5		Pentium/133MHz	8	128	0	4	2	4	32	16	256	256		229〜244(2組)|225〜228|336〜341|342〜347(2組)|354〜357(2組)	
	DESKPOWER T FMV-5133T3		Pentium/133MHz	16	192	0	6	4	8	32	16	256	256		229〜244(2組)|225〜228|336〜341|342〜347(2組)|354〜357(2組)	
	DESKPOWER CE FMV-5100C3		Pentium/100MHz	16	128	0	4	2	8	32	16	0	0	1,	229〜244(2組)|225〜228|336〜341|342〜347(2組)|354〜357. 362〜365(2組)	
	DESKPOWER CE-A FMV-5100C3		Pentium/100MHz	8	128	0	4	2	4	32	16	0	0	1,	229〜244(2組)|225〜228|336〜341|342〜347(2組)|354〜357. 362〜365(2組)	
	DESKPOWER CM FMV-5100C3		Pentium/100MHz	16	128	0	4	2	8	32	16	0	0	1,	229〜244(2組)|225〜228|336〜341|342〜347(2組)|354〜357. 362〜365(2組)	

□=動作可能(プラグアンドプレイ等の全機能は使用できない)・○=パワーアップ製品を取り付けると推奨環境・❷=推奨環境、ただし、Windows95が必要・☆=推奨環境、かつWindows95インストール済み

メーカー名	パソコン機種名	WIN95対応	搭載CPU	標準RAM容量	最大RAM容量	固定メモリ	搭載ソケット	空きソケット	搭載SIMM	最大SIMM	内部キャッシュ	搭載セカンドキャッシュ	最大セカンドキャッシュ	CPUアクセラレータの製品番号	増設メモリの製品番号 ((＊組)とあるのは同型番製品を＊組で使用します) ((追＊)とあるのは「追加増設用」を意味します) ((必＊)とあるのは増設をする際に必須の製品です)	キャッシュメモリの製品番号
	パワーアップできるパソコンのおもな仕様															
	DESKPOWER SE5 FMV-5120D5		Pentium/120MHz	16	128	0	4	2	8	32	16	256	256		229～244(2組)｜225～228｜336～341｜342～347(2組)｜354～357, 362～365(2組)	｜
	DESKPOWER SE5A FMV-5120D5		Pentium/120MHz	8	128	0	4	2	4	32	16	256	256		229～244(2組)｜225～228｜336～341｜342～347(2組)｜354～357, 362～365(2組)	｜
	DESKPOWER SE7 FMV-5120D5		Pentium/120MHz	16	128	0	4	2	8	32	16	256	256		229～244(2組)｜225～228｜336～341｜342～347(2組)｜354～357, 362～365(2組)	｜
	DESKPOWER SP5 FMV-5133D5		Pentium/133MHz	16	128	0	4	2	8	32	16	256	256		229～244(2組)｜225～228｜336～341｜342～347(2組)｜354～357, 362～365(2組)	｜
	DESKPOWER SP5S FMV-5133D5		Pentium/133MHz	16	128	0	4	2	8	32	16	256	256		229～244(2組)｜225～228｜336～341｜342～347(2組)｜354～357, 362～365(2組)	｜
	DESKPOWER SP7S FMV-5133D5		Pentium/133MHz	16	128	0	4	2	8	32	16	256	256		229～244(2組)｜225～228｜336～341｜342～347(2組)｜354～357, 362～365(2組)	｜
	DESKPOWER SP7B FMV-5133D5		Pentium/133MHz	8	128	0	4	2	4	32	16	256	256		229～244(2組)｜225～228｜336～341｜342～347(2組)｜354～357, 362～365(2組)	｜
	DESKPOWER TE5 FMV-5120T3		Pentium/120MHz	16	192	0	6	4	8	32	16	256	256		229～244(2組)｜225～228｜336～341｜342～347(2組)｜354～357, 362～365(2組)	｜
	DESKPOWER TP7 FMV-5150T3		Pentium/150MHz	16	192	0	6	4	8	32	16	256	256		229～244(2組)｜225～228｜336～341｜342～347(2組)｜354～357, 362～365(2組)	｜
	DESKPOWER TP7M FMV-5150T3		Pentium/150MHz	16	192	0	6	4	8	32	16	256	256		229～244(2組)｜225～228｜336～341｜342～347(2組)｜354～357, 362～365(2組)	｜
	DESKPOWER CE FMV-5120DPC		Pentium/120MHz	16	128	0	4	2	8	32	16	0	0		221～228｜229～244(2組)｜330～338｜342～347(2組)｜	｜
	DESKPOWER CM FMV-5120DPC		Pentium/120MHz	16	128	0	4	2	8	32	16	0	0		221～228｜229～244(2組)｜330～338｜342～347(2組)｜	｜
	DESKPOWER SE 5,7 FMV-5133DPS		Pentium/133MHz	16	128	0	4	2	8	32	16	256	256		221～228｜229～244(2組)｜330～338｜342～347(2組)｜	｜
	DESKPOWER SP 5,7 FMV-5150DPS		Pentium/150MHz	16	128	0	4	2	8	32	16	256	256		221～228｜229～244(2組)｜330～338｜342～347(2組)｜	｜
	DESKPOWER TE5 FMV-5133DPT		Pentium/133MHz	16	192	0	6	4	8	32	16	256	256		221～228｜229～232, 237～240(2組)｜330～338｜342～344(2組)｜	｜
	DESKPOWER TS7 ,M FMV-5150DPT		Pentium/150MHz	16	192	0	6	4	8	32	16	256	256		221～228｜229～232, 237～240(2組)｜330～338｜342～344(2組)｜	｜
	DESKPOWER TP7 FMV-5166DPT		Pentium/166MHz	32	192	0	6	4	16	32	16	256	256		221～228｜229～232, 237～240(2組)｜330～338｜342～344(2組)｜	｜
	DESKPOWER S13 FMVS135 1,2,3	☆	Pentium/133MHz	16	128	0	4	2	8	32	16	0	0		218～224｜330～335｜	｜
	DESKPOWER SC16 FMVS16C5 1,3	☆	Pentium/166MHz	16	128	0	4	2	8	32	16	256	256		218～224｜330～335｜	｜
	DESKPOWER S165 FMVS165 1,2,3	☆	Pentium/166MHz	16	128	0	4	2	8	32	16	256	256		218～224｜330～335｜	｜
	DESKPOWER S165A FMVS165A 1,2,3	☆	Pentium/166MHz	32	128	0	4	2	16	32	16	256	256		218～224｜330～335｜	｜
	DESKPOWER S16T FMVS16T5 1,3	☆	Pentium/166MHz	16	128	0	4	2	8	32	16	256	256		218～224｜330～335｜	｜
	DESKPOWER S16P FMVS16P5 1,2,3	☆	Pentium/166MHz	16	128	0	4	2	8	32	16	256	256		218～224｜330～335｜	｜
	DESKPOWER S167 FMVS167 1,2,3	☆	Pentium/166MHz	16	128	0	4	2	8	32	16	256	256		218～224｜330～335｜	｜
	DESKPOWER T16 FMVT165 1,2,3	☆	Pentium/166MHz	16	192	0	6	4	8	32	16	256	256		218～224｜330～335｜	｜
	DESKPOWER S20 FMVS207 1,2,3	☆	Pentium/200MHz	32	128	0	4	2	16	32	16	256	256		218～224｜330～335｜	｜
	DESKPOWER T20 FMVT207 1,2,3	☆	Pentium/200MHz	32	192	0	6	4	16	32	16	256	256		218～224｜330～335｜	｜
	DESKPOWER T20M FMVT20M7 1,3	☆	Pentium/200MHz	32	192	0	6	4	16	32	16	256	256		218～224｜330～335｜	｜
	DESKPOWER T20D FMVT20D7 1,3	☆	Pentium/200MHz	32	192	0	6	4	16	32	16	256	256		218～224｜330～335｜	｜
	DESKPOWER Tp20 FMVTP207 1,2,3	☆	Pentium/Pro200MHz	32	128	0	4	2	16	32	16	C256	C256		218～224｜330～335｜	｜
	DESKPOWER DC MODEL16S FMVDC16S	☆	Pentium/166MHz	32	128	0	4	2	16	32	16	512	512		218～220｜	｜
	DESKPOWER DC MODEL13S FMVDC13S	☆	Pentium/133MHz	32	128	0	4	2	16	32	16	512	512		218～220｜	｜
	DESKPOWER MODEL13B FMVDC13B S,J	☆	Pentium/133MHz	24	40	8	1	0	16	32	16	256	256		｜	｜
	DESKPOWER SII15 FMVS215 1,2,3	☆	Pentium/150MHz	32	128	0	4	2	16	32	16	0	0		｜330～335｜	｜
	DESKPOWER SII15P FMVS215P 1,2,3	☆	Pentium/150MHz	32	128	0	4	2	16	32	16	0	0		218～224｜330～335｜	｜
	DESKPOWER SCII16 FMVSC216 1,3	☆	Pentium/166MHz	32	128	0	4	2	16	32	16	256	256		218～224｜330～335｜	｜
	DESKPOWER SII16A FMVS216A 1,2,3	☆	Pentium/166MHz	32	128	0	4	2	16	32	16	256	256		｜330～335｜	｜
	DESKPOWER SII16T FMVS216T 1,3	☆	Pentium/MMX166MHz	32	128	0	4	2	16	32	32	256	256		218～224｜330～335｜	｜
	DESKPOWER SII165 FMVS2165 1,2,3	☆	Pentium/MMX166MHz	32	128	0	4	2	16	32	32	256	256		｜330～335｜	｜
	DESKPOWER SII167 FMVS2167 1,2,3	☆	Pentium/MMX166MHz	32	128	0	4	2	16	32	32	256	256		｜330～335｜	｜
	DESKPOWER TII16 FMVT216 1,2,3	☆	Pentium/MMX166MHz	32	192	0	6	4	16	32	32	256	256		218～224｜330～335｜	｜
	DESKPOWER SII205 FMVS2205 1,2,3	☆	Pentium/MMX200MHz	32	128	0	4	2	16	32	32	256	256		218～224｜330～335｜	｜
	DESKPOWER SII20 FMVS220 1,2,3	☆	Pentium/MMX200MHz	32	128	0	4	2	16	32	32	256	256		218～224｜330～335｜	｜
	DESKPOWER TII20 FMVT220 1,2,3	☆	Pentium/MMX200MHz	32	192	0	6	4	16	32	32	256	256		218～224｜330～335｜	｜
	DESKPOWER TII20M FMVT220M 1,3	☆	Pentium/MMX200MHz	32	192	0	6	4	16	32	32	256	256		218～224｜330～335｜	｜
	DESKPOWER TII20D FMVT220D 1,3	☆	Pentium/MMX200MHz	32	192	0	6	4	16	32	32	256	256		218～224｜330～335｜	｜
	DESKPOWER TPII20 FMVTP220 1,2,3	☆	Pentium/PRO200MHz	32	128	0	4	2	16	32	16	C256	C256		｜330～335｜	｜
エプソンダイレクト	AT-1000		i486SX/25MHz i486SX/33MHz i486DX2/50MHz i486DX2/66MHz	-	36	4	2	-	-	16	8	-	256		229, 231, 233, 235, 237, 239, 241, 243｜343, 346｜354, 356, 357	｜
	AT-3000	□	i486SX/25MHz i486SX/33MHz i486DX2/50MHz i486DX2/66MHz	-	36	4	2	-	-	16	8	-	256		229, 231, 233, 235, 237, 239, 241, 243｜343, 346｜354, 356, 357	｜
	AT-3500		i486SX/25MHz i486SX/33MHz i486DX2/50MHz i486DX2/66MHz	-	36	4	2	-	-	16	8	-	256		229, 231, 233, 235, 237, 239, 241, 243｜343, 346｜354, 356, 357	｜
	AT-5000	□	Pentium/60MHz	-	128	0	4	-	-	32	16	256	256		229～244(2組)｜336～341｜342～347(2組)｜354～357, 362～365(2組)	｜
	AT-1500	□	i486SX/25MHz i486SX/33MHz i486DX2/50MHz i486DX2/66MHz	4	36	4	2	2	0	16	8	0	256		229, 231, 233, 235, 237, 239, 241, 243｜343, 346｜354, 356, 357	｜
	AT-3050＊22＊15＊11	□	i486SX/25MHz i486SX/33MHz i486DX2/50MHz i486DX2/66MHz	4	40					16	8	0	256	8, 10,	229, 231, 233, 235, 237, 239, 241, 243｜343, 346｜354, 356, 357	｜
	AT-3050＊22＊15＊11	□	IntelDX4/100MHz	4	40					16	16	0	256	8, 10,	229, 231, 233, 235, 237, 239, 241, 243｜343, 346｜354, 356, 357	｜
	AT-3550＊22＊15＊11	□	i486SX/25MHz i486SX/33MHz i486DX2/50MHz i486DX2/66MHz	4	40					16	8	0	256	8, 10,	229, 231, 233, 235, 237, 239, 241, 243｜343, 346｜354, 356, 357	｜
	AT-3550＊22＊15＊11	□	IntelDX4/100MHz	4	40					16	16	0	256	8, 10,	229, 231, 233, 235, 237, 239, 241, 243｜343, 346｜354, 356, 357	｜
	AT-6000	□	Pentium/90MHz	8	128					32	16	256	256		229～244(2組)｜336～341｜342～347(2組)｜354～357, 362～365(2組)	｜
	ET-6000	□	Pentium/90MHz	8	128	0	4	2	4	32	16	256	256		229～244(2組)｜336～341｜342～347(2組)｜354～357, 362～365(2組)	｜
	AT-1500S	□	i486SX/33MHz i486DX2/50MHz i486DX2/66MHz	4	36	4	2	2	0	16	8	0	0		229, 231, 233, 235, 237, 239, 241, 243｜343, 346｜354, 356, 357	｜
	AT-1500S	□	IntelDX4/100MHz	4	36	4	2	2	0	16	16	0	0		229, 231, 233, 235, 237, 239, 241, 243｜343, 346｜354, 356, 357	｜
	AT-5500	□	Pentium/75MHz	8	136	8	4	4	0	32	16	256	256		229～244(2組)｜336～341｜342～347(2組)｜354～357, 362～365(2組)	｜
	VT-75 ,S,N,G	□	Pentium/75MHz	8	128					32	16	256	256		229～244(2組)｜336～341｜342～347(2組)｜354～357, 362～365(2組)	｜
	AT-6500	□	Pentium/75MHz	8	128					32	16	256	256	5,	229～244(2組)｜354～357, 362～365(2組)	｜
	AT-6500	□	Pentium/120MHz	8	128					32	16	256	256		229～244(2組)｜354～357, 362～365(2組)	｜
	AT-6500	□	Pentium/133MHz	8	128					32	16	256	256		229～244(2組)｜354～357, 362～365(2組)	｜
	ET-6500	□	Pentium/75MHz	8	128	0	4	2	4	32	16	256	256		229～244(2組)｜336～341｜342～347(2組)｜354～357, 362～365(2組)	｜
	ET-6500	□	Pentium/120MHz	8	128	0	4	2	4	32	16	256	256		229～244(2組)｜336～341｜342～347(2組)｜354～357, 362～365(2組)	｜
	ET-6500	□	Pentium/133MHz	8	128	0	4	2	4	32	16	256	256		229～244(2組)｜336～341｜342～347(2組)｜354～357, 362～365(2組)	｜
	AT-3600	☆	Pentium/75MHz Pentium/100MHz	8	128					32	16	256	256		229～244(2組)｜354～357, 362～365(2組)	｜
	AT-6800	☆	Pentium/100MHz Pentium/120MHz Pentium/133MHz Pentium/166MHz	-	128					32	16	256	256		221～224｜229～244(2組)｜330～338｜342～344(2組)｜374～377(2組)	｜
	ET-6800	☆	Pentium/100MHz Pentium/120MHz Pentium/133MHz Pentium/166MHz	-	128					32	16	256	256		221～224｜229～244(2組)｜330～338｜342～344(2組)｜374～377(2組)	｜
	VT-2000	☆	Pentium/100MHz Pentium/120MHz Pentium/133MHz Pentium/166MHz	-	128					32	16	256	256		221～224｜229～244(2組)｜330～338｜342～344(2組)｜374～377(2組)	｜
	ATX-7000	☆	Pentium/133MHz Pentium/166MHz Pentium/200MHz	-	128						16	512	512		｜	｜





□=動作可能(プラグアンドプレイ等の全機能は使用できない)・○=パワーアップ製品を取り付けると推奨環境・◎=推奨環境、ただし、Windows95が必要・☆=推奨環境、かつWindows95インストール済み

メーカー名	パソコン機種名	WIN95対応	搭載CPU	標準RAM容量	最大RAM容量	固定メモリ	搭載ソケット	空きソケット	搭載SIMM	最大SIMM	内部キャッシュ	搭載セカンドキャッシュ	最大セカンドキャッシュ	CPUアクセラレータの製品番号	増設メモリの製品番号 ((*組)とあるのは同型番製品を*組で使用します) ((追*)とあるのは「追加増設用」を意味します) ((必*)とあるのは増設をする際に必須の製品です)	キャッシュメモリの製品番号
	Pro-200E	□	PentiumPRO/200MHz	-	256						16	C256			|330～338|342～344(2組)|	|
	AT-500	☆	Pentium/100MHz Pentium/120MHz Pentium/133MHz Pentium/166MHz	-	128						16	256	256		|330～338|342～344(2組)|	|
	AT-6900	☆	Pentium/120MHz Pentium/150MHz	-	128						16	512	512		218～224|330～338|342～344(2組)|	|
	AT-6900	☆	PentiumMMX/166MHz PentiumMMX/200MHz	-	128						32	512	512		218～224|330～338|342～344(2組)|	|
	ATX-7001	☆	Pentium/150MHz	-	128						16	512	512		218～224|330～338|342～344(2組)|	|
	ATX-7001	☆	PentiumMMX/166MHz PentiumMMX/200MHz	-	128						32	512	512		218～224|330～338|342～344(2組)|	|
エプソン販売	VD466R		Cx486DX2/66MHz	8	68	4	2	1	4	32	8	0	0		229, 233, 237, 241|230～232, 234～236, 238～240, 242～244(2組)|342～347, 339～341|354～357, 362～365,	|
	VM466R		Cx486DX2/66MHz	8	68	4	2	1	4	32	8	0	0		229, 233, 237, 241|230～232, 234～236, 238～240, 242～244(2組)|336～341|342～347(2組)|354～357, 362～365(2組)	|
	VT513 R, RX		Pentium/133MHz	16	128	0	4	2	8	32	16	256	256		221～228|229～244(2組)|330～338|342～347(2組)|370～373(2組)	|
	VT512 R, RX		Pentium/120MHz	16	128	0	4	2	8	32	16	256	256		221～228|229～244(2組)|330～338|342～347(2組)|370～373(2組)	|
	VT510 R, RX		Pentium/100MHz	16	128	0	4	2	8	32	16	256	256	1,	221～224|229～244(2組)|330～338|342～347(2組)|370～373(2組)	|
	VT590R		Pentium/90MHz	16	128	0	4	2	8	32	16	256	256	3,	221～228|229～244(2組)|330～338|342～347(2組)|370～373(2組)	|
	VT575 R, RX		Pentium/75MHz	8	128	0	4	2	4	32	16	256	256	5,	221～228|229～244(2組)|330～338|342～347(2組)|370～373(2組)	|
	VD512 R, RX		Pentium/120MHz	8	128	0	4	2	4	32	16	256	256		221～228|229～244(2組)|330～338|342～347(2組)|370～373(2組)	|
	VD510 R, RX		Pentium/100MHz	8	128	0	4	2	4	32	16	256	256	1,	221～224|229～244(2組)|330～338|342～347(2組)|370～373(2組)	|
	VD590R		Pentium/90MHz	8	128	0	4	2	4	32	16	256	256	3,	221～228|229～244(2組)|330～338|342～347(2組)|370～373(2組)	|
	VD575 R, RX		Pentium/75MHz	8	128	0	4	2	4	32	16	256	256	5,	221～228|229～244(2組)|330～338|342～347(2組)|370～373(2組)	|
	VT516 S, SX		Pentium/166MHz	16	128	0	4	2	8	32	16	256	256		|330, 331, 333, 334, 336～341|342～347(2組)|374～377(2組)	|
	VT513 S, SX		Pentium/133MHz	16	128	0	4	2	8	32	16	256	256		221～228|229～244(2組)|330, 331, 333, 334, 336～341|342～347(2組)|370～373(2組)	|
	VT510 S, SX		Pentium/100MHz	16	128	0	4	2	8	32	16	256	256	1,	221～228|229～244(2組)|330, 331, 333, 334, 336～341|342～347(2組)|370～373(2組)	|
	VD513 S, SX		Pentium/133MHz	16	128	0	4	2	8	32	16	256	256		221～228|229～244(2組)|330, 331, 333, 334, 336～341|342～347(2組)|370～373(2組)	|
	VD510 S, SX		Pentium/100MHz	8	128	0	4	2	4	32	16	256	256	1,	221～228|229～244(2組)|330, 331, 333, 334, 336～341|342～347(2組)|370～373(2組)	|
	VM513 SX, S, SS17		Pentium/133MHz	16	128	0	4	2	8	32	16	256	256		221～228|229～244(2組)|330, 331, 333, 334, 336～341|342～347(2組)|370～373(2組)	|
	VM516 S, SS17		Pentium/166MHz	16	128	0	4	2	8	32	16	256	256		221～228|229～244(2組)|330, 331, 333, 334, 336～341|342～347(2組)|374～377(2組)	|
	VT516SV , M		Pentium/166MHz	32	256					32	16	256	256		|330, 331, 333, 334, 336～341|342～347(2組)|374～377(2組)	|
	VM520TP		Pentium/200MHz	16	128	0	4	2	8	32	16	256	256		221～228|229～244(2組)|330～338|342～347(2組)|	|
	VM516 TP, T, TS17		Pentium/166MHz	16	128	0	4	2	8	32	16	256	256		221～228|229～244(2組)|330～338|342～347(2組)|	|
	VA520V , VM		Pentium/200MHz	32	128	0	4	2	16	32	16	512	512		221～228|229～244(2組)|330～338|342～347(2組)|	|
	VA516V , VM		Pentium/166MHz	16	128	0	4	2	8	32	16	512	512		221～228|229～244(2組)|330～338|342～344(2組)|	|
	VT516SR T16SRX		Pentium/166MHz	16	128	0	4	2	8	32	16	256	256		221～228|229～244(2組)|330～338|342～347(2組)|	|
	VT513SR T13SRX		Pentium/133MHz	16	128	0	4	2	8	32	16	256	256		221～228|229～244(2組)|330～338|342～347(2組)|	|
	VT512SR T12SRX		Pentium/120MHz	16	128	0	4	2	8	32	16	256	256		221～228|229～244(2組)|330～338|342～347(2組)|	|
	VT510SR T10SRX		Pentium/100MHz	16	128	0	4	2	8	32	16	256	256	1,	221～228|229～244(2組)|330～338|342～347(2組)|	|
	VD516SR D16SRX		Pentium/166MHz	16	128	0	4	2	8	32	16	256	256		221～228|229～244(2組)|330～338|342～347(2組)|	|
	VD513SR D13SRX		Pentium/133MHz	16	128	0	4	2	8	32	16	256	256		221～228|229～244(2組)|330～338|342～347(2組)|	|
	VD512SR D12SRX		Pentium/120MHz	16	128	0	4	2	8	32	16	256	256		221～228|229～244(2組)|330～338|342～347(2組)|	|
	VD510SR D10SRX		Pentium/100MHz	16	128	0	4	2	8	32	16	256	256	1,	221～228|229～244(2組)|330～338|342～347(2組)|	|
	VA620V		PentiumPRO/200MHz	64	128	0	4	2	32	32	16	256			221～228|229～244(2組)|333～335|	|
	VMC20 , D17		PentiumMMX/200MHz	32	128	0	4	2	16	32	32	512	512		218～224|330～335|	|
	VR-C20 S, E	☆	PentiumMMX/200MHz	32	128	0	4	2	16	32	32	512	512		218～224|	|
	ST-C20	☆	PentiumMMX/200MHz	16	128	0	4	2	8	32	32	512	512		218～224|	|
	ST-C16	☆	PentiumMMX/166MHz	16	128	0	4	2	8	32	32	512	512		218～224|	|
	ST-513	☆	Pentium/133MHz	16	128	0	4	2	8	32	16	512	512		218～224|	|
	ST-512	☆	Pentium/120MHz	16	128	0	4	2	8	32	16	512	512		218～224|	|
	SD-C20	☆	PentiumMMX/200MHz	16	128	0	4	2	8	32	32	512	512		218～224|	|
	SD-C16	☆	PentiumMMX/166MHz	16	128	0	4	2	8	32	32	512	512		218～224|	|
	SD-513	☆	Pentium/133MHz	16	128	0	4	2	8	32	16	512	512		218～224|	|
	SD-512	☆	Pentium/120MHz	16	128	0	4	2	8	32	16	512	512		218～224|	|
	ST-620		PentiumPRO/200MHz	32	192	0	6	4	16	32	32				218～224|	|
	SD-620		PentiumPRO/200MHz	32	192	0	6	4	16	32	32				218～224|	|
コンパック	DESKPRO 4/25is 120W, 340W, 1, 120, 240		i486SX/25MHz	4	32					8	8				237, 238, 241, 242|342|	|
	DESKPRO 4/33i 120W, 340W, 1, 120, 240		i486DX/33MHz	8	32					8	8				237, 238, 241, 242|342|	|
	DESKPRO 4/66i 120W, 340W, 1, 120, 240		i486DX2/66MHz	8						8	8				237, 238, 241, 242|342|	|
	DESKPRO XE466 270W, 525W＊13＊11		i486DX2/66MHz	8	32	8	3	3	0	8	8	0	256	8,	237, 238, 241, 242|342|354～355,	|
	DESKPRO XE560 270W, 525W		Pentium/60MHz	8	136	8	4	4	0	32	16	0	256		237～244(4組)|339～341(2組)|342～347(4組)|354～357(4組)	|
	DESKPRO XE450 170W, 340W		i486DX2/50MHz	8	32	8	3	3	0	8	8	0	256	10,	237, 238, 241, 242|342|354～355, +T152	|
	DESKPRO XE4100 270W, 525W		IntelDX4/100MHz	8	32	8	3	3	0	8	16	256	256		237, 238, 241, 242|342|354～355,	|
	DESKPROXL 466 270W, 535W/CDS		i486DX2/66MHz	8	128					32	8	256	256		237～244(2組)|339～341|342～347(2組)|	|
	DESKPROXL 560 270W, 535W/CDS		Pentium/60MHz	8	136	8	4	4	0	32	16	256	256		237～244(2組)|339～341|342～347(2組)|	|
	DESKPROXL 566 535W/CDS		Pentium/66MHz	16	144	16	4	4	0	32	16	256	256	7,	237～244(2組)|339～341|342～347(2組)|	|
	DESKPROXL 590 535W, 1050W		Pentium/90MHz	16	144	16	4	4	0	32	16	256	256	3,	237～244(2組)|339～341|342～347(2組)|	|
	DESKPRO 4100/4														229～244|342～347, 339～341|	|
	DESKPRO 450/3														229～244|342～347, 339～341|	|
	DESKPRO 5/60M														237～244(4組)|339～341(2組)|342～347(4組)|	|
	DESKPRO 5/66M														237～244(4組)|339～341(2組)|342～347(4組)|	|
	DESKPRO 5100/5 model1080														229～244(2組)|336～341|342～347(2組)|	|
	DESKPRO 5100/5 M720QV		Pentium/100MHz	16	192					32	16				229～244(2組)|336～341|342～347(2組)|	|
	DESKPRO 5100/5 M1200		Pentium/100MHz	16	192	0	6	4	8	32	16	256	256		221～224|336～341|342～347(2組)|	|
	DESKPRO 575/3 M420QV		Pentium/75MHz	8						32	16				229～244(2組)|336～341|342～347(2組)|	|
	DESKPRO 590/3 M720QV		Pentium/90MHz	8							16				|	|
	DESKPRO 4100/3 420W		IntelDX4/100MHz	8	136	8	4	4	0	32	16	128	256		229～244|342～347, 339～341|	|
	DESKPROXL 575 535W, 1050W		Pentium/75MHz	16	144	16	4	4	0	32	16	256	256	5,	237～244(2組)|339～341|342～347(2組)|	|
	DESKPROXL 5100 1050W		Pentium/100MHz	16	144	16	4	4	0	32	16	256	256		237～244(2組)|339～341|342～347(2組)|	|
	DESKPROXL 5120 1050W		Pentium/120MHz	16						32	16				237～244(2組)|339～341|342～347(2組)|	|
	DESKPRO 575/4 720MX		Pentium/75MHz	16	192	0	6	4	8	32	16	256	256		229～244(2組)|336～341|342～347(2組)|	|
	DESKPRO 575/4 1080QV/ CDS, CDS(W95)		Pentium/75MHz	16	192	0	6	4	8	32	16	256	256		229～244(2組)|336～341|342～347(2組)|	|
	DESKPRO 590/4 420QV		Pentium/90MHz	8	192	0	6	4	4	32	16	256	256		229～244(2組)|336～341|342～347(2組)|	|
	DESKPRO 590/4 630QV, 630QV(W95)		Pentium/90MHz	8	192	0	6	4	4	32	16	256	256		229～244(2組)|336～341|342～347(2組)|	|
	DESKPRO 5100/4 1080ML(W95)		Pentium/100MHz	16	192	0	6	4	8	32	16	256	256		229～244(2組)|336～341|342～347(2組)|	|
	DESKPRO 5120/4 1080 QV, MX, ML(W95)		Pentium/120MHz	16	192	0	6	4	8	32	16	256	256		229～244(2組)|225～228|336～341|342～347(2組)|	|
	DESKPRO 5133/4 1080 MX, ML(W95)		Pentium/133MHz	16	192	0	6	4	8	32	16	256	256		229～244(2組)|225～228|336～341|342～347(2組)|	|
	DESKPRO 4100/5 420W		IntelDX4/100MHz	8	136	8	4	4	0	32	16	128	256		229～244|342～347, 339～341|	|
	DESKPRO 575/5 420QV		Pentium/75MHz	8	132	0	6	4	4	32	16	256	256		229～244(2組)|336～341|342～347(2組)|	|
	DESKPRO 575/5 720MX		Pentium/75MHz	16	192	0	6	4	8	32	16	256	256		229～244(2組)|336～341|342～347(2組)|	|
	DESKPRO 590/5 720MX		Pentium/90MHz	16	192	0	6	4	8	32	16	256	256		229～244(2組)|336～341|342～347(2組)|	|
	DESKPRO 5100/4 1200CDS(W95)		Pentium/100MHz	16	192	0	6	4	8	32	16	256	256		218～224|330～338|342～347(2組)|374～377(2組)	|
	DESKPRO 5133/4 1200W(W95)		Pentium/133MHz	16	192	0	6	4	8	32	16	256	256		|336～341|342～347(2組)|374～377(2組)	|
	DESKPRO 5133/4 2000ML/CDS(W95)		Pentium/133MHz	16	192	0	6	4	8	32	16	256	256		218～224|330～338|342～347(2組)|374～377(2組)	|
	DESKPRO 5150/4 2000ML(W95)		Pentium/150MHz	16	192	0	6	4	8	32	16	256	256		218～224|330～335|374～377(2組)	|
	DESKPRO 5166/4 2000ML(W95)		Pentium/166MHz	16	192	0	6	4	8	32	16	256	256		218～224|330～335|374～377(2組)	|
	DESKPRO 5133/5 2000ML/CDS(W95)		Pentium/133MHz	16	192	0	6	4	8	32	16	256	256		218～224|330～338|342～347(2組)|374～377(2組)	|
	DESKPRO 5150/5 2000ML(W95)		Pentium/150MHz	16	192	0	6	4	8	32	16	256	256		218～224|330～335|374～377(2組)	|
	DESKPRO 5166/5 2000ML(W95)		Pentium/166MHz	16	192	0	6	4	8	32	16	256	256		218～224|330～335|374～377(2組)	|
	DESKPROXL 5100 2100ML CDS, CDS(W95)		Pentium/100MHz	16	144	16	4	4	0	32	16	256	256		237～244(2組)|339～341|342～347(2組)|	|
	DESKPROXL 5120 2100ML CDS, CDS(W95)		Pentium/120MHz	16	144	16	4	4	0	32	16	256	256		237～244(2組)|339～341|342～347(2組)|	|
	DESKPROXL 5133 2100ML CDS, CDS(W95)		Pentium/133MHz	16	144	16	4	4	0	32	16	256	256		237～244(2組)|339～341|342～347(2組)|	|
	DESKPROXL 5133 1050W		Pentium/133MHz	16	144	16	4	4	0	32	16	256	256		237～244(2組)|339～341|342～347(2組)|	|
	DESKPROXL 6150 2100/PD		PentiumPRO/150MHz	32	512	0	4	2	16	128	16	C256	256		|382～386,	|
	DESKPROXL 6200 2100/PD		PentiumPRO/200MHz	32	512	0	4	2	16	128	16	C256	256		|382～386,	|
	DESKPRO2000 5100/1200		Pentium/100MHz	16	128	0	4	2	8	32	16	0	256		218～224|330～338|	|
	DESKPRO2000 5120/1200		Pentium/100MHz	16	128	0	4	2	8	32	16	256	256		|	|
	DESKPRO2000 5133/1200		Pentium/133MHz	16	128	0	4	2	8	32	16	256	256		218～224|	|
	DESKPRO2000 5133/2500		Pentium/133MHz	16	128	0	4	2	8	32	16	256	256		218～224|330～338|	|
	DESKPRO2000 5133/2500CD (tower)		Pentium/133MHz	16	128	0	4	2	8	32	16	256	256		218～224|330～338|	|
	DESKPRO2000 5133/2500CD (desktop)		Pentium/133MHz	16	128	0	4	2	8	32	16	256	256		218～224|	|
	DESKPRO2000 5166/2500		Pentium/166MHz	16	128	0	4	2	8	32	16	256	256		218～224|330～338|	|
	DESKPRO2000 5166/2500CD (tower)		Pentium/166MHz	32	128	0	4	2	16	32	16	256	256		218～224|330～338|	|
	DESKPRO2000 5166/2500CD (desktop)		Pentium/166MHz	16	128	0	4	2	8	32	16	256	256		218～224|	|
	DESKPRO2000 5200/2500		Pentium/200MHz	32	128	0	4	2	16	32	16	256	256		218～224|330～338|	|
	DESKPRO2000 6200/2500CD (desktop)		PentiumPRO/200MHz	-	192	0	6	4	-	32	16	C256	C256		218～224|330～338|	|
	DESKPRO2000 6200/2500CD (tower)		PentiumPRO/200MHz	32	128	0	4	2	16	32	16	C256	C256		218～224|330～338|	|
	DESKPRO4000 5120/1620CDS		Pentium/120MHz	16	256	0	8	6	8	32	16	256	256		218～224|330～338|	|
	DESKPRO4000 5133/1620CDS		Pentium/133MHz	16	256	0	8	6	8	32	16	256	256		218～224|330～338|	|
	DESKPRO4000 5166/2500CDS(desktop)		Pentium/166MHz	16	256	0	8	6	8	32	16	256	256		218～224|330～338|	|
	DESKPRO4000 5166/2500CDS (tower)		Pentium/166MHz	32	256	0	8	6	16	32	16	256	256		218～224|330～338|	|
	DESKPRO4000 5200/2500CDS														218～224|	|
	DESKPRO4000 6200/2500CDS														218～224|	|
	DESKPRO6000 6180/2150CDS		PentiumPRO/180MHz	32	256	0	8	6	16	32	16	C256	256		218～224|330～338|	|
	DESKPRO6000 6200/2150CDS		PentiumPRO/200MHz	32	256	0	8	6	16	32	16	C256	256		218～224|330～338|	|
	DESKPROVALUE 5133 2500/CD		Pentium/133MHz	16	128	0	4	2	8	32	16	256	256		|	|
	DESKPROVALUE 5166 2500/CD		Pentium/166MHz	16	192	0	6	4	8	32	16	256	256		|	|
	DESKPROVALUE 6200 2500/CD		PentiumPRO/200MHz	16	192	0	6	4	8	32	16	C256	C256		|	|
	PRESARIO 433		i486SX/33MHz	8	20	4	2	1	4	8	8	0	0		237, 238, 241, 242|342, 345, 339|354～355,	|
	PRESARIO CDS520		Am486SX2/66MHz	8	64	4	2	1	4	32	8	0	0		229～244|342～347, 339～341|354～357, 362～365,	|
	PRESARIO CDS524		Am486DX2/66MHz	8	64	4	2	1	4	32	8	0	0		229～244|342～347, 339～341|354～357, 362～365,	|
	PRESARIO CDTV528		Am486DX2/66MHz	8	64	4	2	1	4	32	8	0	0		229～244|342～347, 339～341|354～357, 362～365,	|

□=動作可能(プラグアンドプレイ等の全機能は使用できない)・○=パワーアップ製品を取り付けると推奨環境・●=推奨環境、ただし、Windows95が必要・☆=推奨環境、かつWindows95インストール済み

パワーアップできるパソコンの主な仕様

メーカー名	パソコン機種名	WIN95対応	搭載CPU	標準RAM容量	最大RAM容量	固定メモリ	搭載ソケット	空きソケット	搭載SIMM	最大SIMM	内部キャッシュ	搭載セカンドキャッシュ	最大セカンドキャッシュ	CPUアクセラレータの製品番号	増設メモリの製品番号 ((＊組)とあるのは同型番製品を＊組で使用します) ((追＊)とあるのは「追加増設用」を意味します) ((必＊)とあるのは増設をする際に必須の製品です)	キャッシュメモリの製品番号
	PRESARIO 9542		Pentium/100MHz	8	136	8	4	4	0	32	16	256	256		229～244(2組)|336～341|342～347(2組)|354～357. 362～365(2組)	
	PRESARIO 5526		Pentium/75MHz	8	72	8	2	2	0	32	16	0	0		229～244(2組)|336～341|342～347(2組)|354～357. 362～365(2組)	
	PRESARIO 7170		Pentium/90MHz	8	128	0	4	2	4	32	16	0	256		229～244(2組)|336～341|342～347(2組)|354～357. 362～365(2組)	
	PRESARIO 5224		Pentium/100MHz	8	72	8	2	2	0	32	16	0	0		229～232. 237～240(2組)|336～341|342～347(2組)|374～377(2組)	
	PRESARIO 9650		Pentium/150MHz	16	136	8	4	2	4	32	16	256	256		229～232. 237～240(2組)|336～341|342～347(2組)|374～377(2組)	
	PRESARIO 7242		Pentium/133MHz	16	128	0	4	2	8	32	16	0	256		218～224|330～338|345～347(2組)|374～377(2組)	
	PRESARIO 7244		Pentium/133MHz	16	128	0	4	2	8	32	16	0	256		218～224|330～338|345～347(2組)|374～377(2組)	
	PRESARIO 7660		Pentium/166MHz	16	128	0	4	2	8	32	16	256	256		218～224|	
	PRESARIO 3020		Pentium/166MHz	24	128					32	16	256	256		|330～335|	
	PRESARIO 4130		Pentium/166MHz	16	128					32	16	256	256		|330～335|	
	PRESARIO 8716		Pentium/200MHz	32	128					32	16	256	256		|330～335|	
	PRESARIO 3060		PentiumMMX/166MHz	32	128		4	0		32	32	256			218～224|	
	PRESARIO 4182		PentiumMMX/166MHz	32	128	16	2	1	16		32	256			216. 217|	
	PRESARIO 8770		PentiumMMX/200MHz	32	128	16	2	1	16		32	512			216. 217|	
	ProLinea 4/25S 120W, 340W		i486SX/25MHz	4	32					8	8	0	0		237. 238. 241. 242|342. 345. 339|	
	ProLinea 4/33 120W, 340W, 1, 120, 240		i486SX/33MHz	4	32					8	8	0	0		237. 238. 241. 242|342. 345. 339|	
	ProLinea 4/50 1, 120, 240									8					237. 238. 241. 242|342. 345. 339|	
	ProLinea 4/66 120W, 340W		i486DX2/66MHz	4						8	8				237. 238. 241. 242|	
	ProLinea Net1/25S 100W		i486SX/25MHz	4	20	4	2	2	0	8	8	0	0		237. 238. 241. 242|	
	ProLinea Net1/33S 200W		i486SX/33MHz	4	20	4	2	2	0	8	8	0	0		237. 238. 241. 242|342. 345. 339|	
	ProLinea MT4/66 340W＊17＊11		i486DX2/66MHz	4	64					32	8	0	128	8,	237～244|342～347. 339～341|	
	ProLinea MT4/33S CDS＊18＊11		i486SX/33MHz	4	64					32	8	0	128	8,	237～244|342～347. 339～341|	
	ProLinea MT4/66 CDS＊17＊11		i486DX2/66MHz	4	64					32	8	0	128	8,	237～244|342～347. 339～341|	
	ProLinea 4/33S 200W		i486SX/33MHz	4	100	4	3	3	0	32	8	0	128		237～244|342～347. 339～341|	
	ProLinea 4/33S 200CDS		i486SX/33MHz	4	100	4	3	3	0	32	8	0	128		237～244|342～347. 339～341|	
	ProLinea 4/66 200W, 525W		i486DX2/66MHz	4	100	4	3	3	0	32	8	0	128		237～244|342. 345. 339|	
	ProLinea 4/100 200W, 525W		IntelDX4/100MHz	8	100	4	3	2	4	32	16	128	128		237～244|342～347. 339～341|	
	ProLinea 450/3 270W		i486DX2/50MHz	8	136	8	4	4	0	32	8	?	256	8, 10,	229～244|	
	ProLinea 466/3 420W		i486DX2/66MHz	8	136	8	4	4	0	32	8	?	256	8,	229～244|	
	ProLinea 4100/3 420W		IntelDX4/100MHz	8	136	8	4	4	0	32	16				229～244|	
	ProLinea 575/3 420W		Pentium/75MHz	8	192	0	6	4	4	32	16	256	256	5,	229～244(2組)|225～228|336～341|342～347(2組)|	
	ProLinea 466/4 420CDS		i486DX2/66MHz	8	136	8	4	4	0	32	8	0	256	8,	229～244|342～347. 339～341|	
	ProLinea 4100/4 420W		IntelDX4/100MHz	8						32	16				229～244|342～347. 339～341|	
	ProLinea 575/4 420CDS		Pentium/75MHz	8	192	0	6	4	4	32	16	256	256	5,	229～244(2組)|225～228|336～341|342～347(2組)|	
	ProLinea 590/4 720W		Pentium/90MHz	16	192	0	6	4	8	32	16				229～244(2組)|225～228|336～341|342～347(2組)|	
	ProLinea 575/5 420CDS		Pentium/75MHz	8	192	0	6	4	4	32	16				229～244(2組)|225～228|336～341|342～347(2組)|	
	ProLinea 590/5 720W		Pentium/90MHz	16	192	0	6	4	4	32	16	256	256		229～244(2組)|225～228|336～341|342～347(2組)|	
	ProLinea 5100/5 720MX, 720		Pentium/100MHz	16	192	0	6	4	8	32	16	256	256		229～244(2組)|225～228|336～341|342～347(2組)|	
	ProLinea 5100/4 1080W , (W95)		Pentium/100MHz	16	192	0	6	4	8	32	16	256	256		229～244(2組)|225～228|336～341|342～347(2組)|	
	ProLinea 5100/4 M1200CDS		Pentium/100MHz	16	192	0	6	4	8	32	16	256	256		229～244(2組)|225～228|	
	ProLinea 5100/5 1080CDS, (W95)		Pentium/100MHz	16	192	0	6	4	8	32	16	256	256		229～244(2組)|225～228|336～341|342～347(2組)|	
	ProLinea 5120/4 1080ML		Pentium/120MHz	16	192	0	6	4	8	32	16	256	256		229～244(2組)|225～228|	
	ProLinea 5120/4 M1200		Pentium/120MHz	16	192	0	6	4	8	32	16	256	256		229～244(2組)|225～228|	
	ProLinea 590/4 630CDS , (W95)		Pentium/90MHz	8	192	0	6	4	4	32	16	256	256		229～244(2組)|225～228|336～341|342～347(2組)|	
	ProLinea 5133/4 M1200		Pentium/133MHz	16	192	0	6	4	8	32	16	256	256		229～244(2組)|225～228|	
	ProLinea 5133/4 1080ML		Pentium/133MHz	16	192	0	6	4	8	32	16	256	256		229～244(2組)|225～228|336～341|342～347(2組)|	
	ProLinea 5133/4 2000ML/CDS		Pentium/133MHz	16	192	0	6	4	8	32	16	256	256		221～224|	
	ProLinea 5150/4 2000ML	☆	Pentium/150MHz	16	192	0	6	4	8	32	16	256	256		221～224|	
	ProLinea 5166/4 2000ML	☆	Pentium/166MHz	16	192	0	6	4	8	32	16	256	256		221～224|	
	ProLinea 4100/5 420CDS		IntelDX4/100MHz	8	136	8	4	4	0	32	16	128	256		229～244|342～347. 339～341|	
	ProLinea 5133/5 1080ML(W95)		Pentium/133MHz	16	192	0	6	4	8	32	16	256	256		229～244(2組)|225～228|336～341|342～347(2組)|	
	ProLinea 5133/5 2000ML/CDS		Pentium/133MHz	16	192	0	6	4	8	32	16	256	256		221～224|	
	ProLinea 5150/5 2000ML	☆	Pentium/150MHz	16	192	0	6	4	8	32	16	256	256		221～224|	
	ProLinea 5166/5 2000ML	☆	Pentium/166MHz	16	192	0	6	4	8	32	16	256	256		221～224|	
	ProLinea 590/4 420W, M420CDS		Pentium/90MHz	8	192	0	6	4	4	32	16	256	256		229～244(2組)|225～228|336～341|342～347(2組)|	
	ProLinea 590/5 720W		Pentium/90MHz	16	192	0	6	4	8	32	16				229～244(2組)|225～228|336～341|342～347(2組)|	
	ProLinea 5100e 630W(W95), 1060W, 1060W(W95), 1060W/SP		Pentium/100MHz	8	136	8	4	4	0	32	16	0	256		229～244(2組)|225～228|336～341|342～347(2組)|	
	ProLinea 5120e 1060W(W95), 1060W, 1060W/SP		Pentium/120MHz	8	136	8	4	4	0	32	16	0	256		229～244(2組)|225～228|336～341|342～347(2組)|	
松下	CF-V21														237. 239. 241. 243|343. 346. 340|	
	CF-V24														237～239. 241～243|342. 343. 345. 346. 339. 340|	
	CF-V31DB GJ, KJ WOODY		i486SX/33MHz	8	24	0				32	8			81	229～244|342. 343. 345. 346. 339. 340|	
	CF-V31DS3 WOODY33		i486SX/33MHz	8	24	0				32	8			81	229～244|	
	CF-V31DD5 WOODY66		i486DX2/66MHz	8	24	0				32	8			81	229～244|	
	CF-V31DP5 WOODYP90		Pentium/90MHz	16	48	0				32	16				229～244(2組)|336. 337. 339. 340|342. 343. 345. 346(2組)|	
	CF-32GP WOODY-PD		Am486DX4/100MHz	8	32	0	2	1	8	16	8			75,	229～244|342. 343. 345. 346. 339. 340|354～357. 362～365(2組)	
	CF-32AP WOODY-PD		Pentium/100MHz	8	64	0	4	2	4	32	16	256	256	1,	229～244(2組)|336. 337. 339. 340|342. 343. 345. 346(2組)|354～357. 362～365(2組)	
	CF-32FP WOODY-PD		Pentium/100MHz	8	64	0	4	2	4	32	16	256	256	1,	229～244(2組)|225～228|336, 337, 339, 340|342, 343, 345, 346(2組)|354～357, 362～365(2組)	
	CF-100A WOODY-PD														|336～341|342～344(2組)|	
	CF-32KPX WOODY-PD		Pentium/133MHz	16	128	0	4	2	8	32	16	256	256		|336～341|342～344(2組)|	
日本IBM	2134-J 31, 33, 35 AptivaJ 31, 33, 35	☆	Pentium/133MHz	14	126	0	4	2	8	32	16	0	512		218～224|330～338|	
	2134-J 3A, 3X AptivaJ 3A, 3X	☆	Pentium/133MHz	16	128	0	4	2	8	32	16	0	512		218～224|330～338|	
	2134-J 51, 52 AptivaJ 51, 52	☆	Pentium/150MHz	32	128	0	4	2	16	32	16	256	512		218～224|	
	2144- Aptiva556	☆	Pentium/100MHz	16	128	0	4	2	8	32	16	0	512	1, 79	229～244(2組)|225～228|336～341|342～347(2組)|	350|392
	2144-26J Aptiva510	□	i486DX2/66MHz	8	128	0	4	3	8	32	8	0	256	74, 79	229～244|225～228|342～347. 339～341|354～357. 362～365.	391
	2144-27J Aptiva515	□	i486DX2/66MHz	8	128	0	4	3	8	32	8	0	256	74, 79	229～244|225～228|342～347. 339～341|354～357. 362～365.	391
	2144-28J Aptiva517	□	i486DX2/66MHz	8	128	0	4	3	8	32	8	0	256	74, 79	229～244|225～228|342～347. 339～341|354～357. 362～365.	391
	2144-68J Aptiva520	□	IntelDX4/100MHz	8	128	0	4	3	8	32	16	0	256	74, 79	229～244|225～228|342～347. 339～341|354～357. 362～365.	391
	2144-70J Aptiva530	□	IntelDX4/100MHz	8	96	0	3	2	8	32	16	0	128	74, 79	229～244|225～228|342～347. 339～341|354～357. 362～365.	390
	2144-71J Aptiva537	□	IntelDX4/100MHz	8	96	0	3	2	8	32	16	0	128	74, 79	229～244|225～228|342～347. 339～341|354～357. 362～365.	390
	2144-N30 Aptiva540	□	Pentium/75MHz	8	128	0	4	2	4	32	16	0	512	5, 79	229～244(2組)|225～228|336～341|342～347(2組)|354～357. 362～365(2組)	
	2144-N40 Aptiva550	□	Pentium/100MHz	8	128	0	4	2	4	32	16	0	512	1, 79	229～244(2組)|225～228|336～341|342～347(2組)|354～357. 362～365(2組)	
	2144-N41 Aptiva555	☆	Pentium/100MHz	8	128	0	4	2	4	32	16	0	512	1, 79	229～244(2組)|225～228|336～341|342～347(2組)|354～357. 362～365(2組)	350|392
	2144-S20 Aptiva560	☆	Pentium/120MHz	16	128	0	4	2	8	32	16	0	512	79	229～244(2組)|225～228|330～338|342～347|354～357. 362～365(2組)	350|392
	2159-B 60, 65 Aptiva B 60, 65	☆	Pentium/166MHz	32	128	0	4	2	16	32	16	256	512		218～224|330～335|	
	2159-B 80, 85 Aptiva B 80, 85	☆	PentiumMMX/166MHz	32	128	0	4	2	16	32	32	256	512		218～224|330～335|	
	2159-B75 Aptiva B75	☆	Pentium/200MHz	32	128	0	4	2	16	32	16	256	512		218～224|330～335|	
	2159-B95 Aptiva B95	☆	PentiumMMX/200MHz	32	128	0	4	2	16	32	32	256	512		218～224|330～335|	
	2161-T 81, 84, 85 AptivaJ 81, 84, 85	☆	PentiumMMX/166MHz	32	64						32	256	512		|	
	2161-T 94, 95 AptivaT 94, 95	☆	PentiumMMX/200MHz	32	64						32	256	512		|	
	2168-62J Aptiva720	□	IntelDX4/100MHz	8	128	0	4	3	8	32	16		256	79, 88	229～244|225～228|342～344. 339～341|354～357. 362～365.	391
	2168-63J Aptiva730	□	IntelDX4/100MHz	8	128	0	4	3	8	32	16	128	256	79, 88	229～244|225～228|342～344. 339～341|354～357. 362～365.	391
	2168-64J Aptiva737	□	IntelDX4/100MHz	8	128	0	4	3	8	32	16	128	256	79, 88	229～244|225～228|342～344. 339～341|354～357. 362～365.	391
	2168-N50 Aptiva740	☆	Pentium/100MHz	8	128	0	4	2	4	32	16	0	512	1, 79, 88	229～244(2組)|225～228|336～341|342～347(2組)|354～357. 362～365(2組)	392
	2168-N51 Aptiva745	☆	Pentium/100MHz	16	128	0	4	2	8	32	16	0	512	1, 79, 88	229～244(2組)|225～228|336～341|342～347(2組)|354～357. 362～365(2組)	350|392
	2168-N60 Aptiva750	☆	Pentium/120MHz	16	128	0	4	2	8	32	16	0	512	79, 88	229～244(2組)|225～228|336～341|342～347(2組)|354～357. 362～365(2組)	392
	2168-N61 Aptiva755	☆	Pentium/120MHz	16	128	0	4	2	8	32	16	0	512	79, 88	229～244(2組)|225～228|336～341|342～347(2組)|354～357. 362～365(2組)	392
	2168-N71, N91 Aptiva765, 766	☆	Pentium/133MHz	16	128	0	4	2	8	32	16	0	512	79, 88	229～244(2組)|225～228|336～341|342～347(2組)|354～357. 362～365(2組)	392
	2168-S50 Aptiva770	☆	Pentium/133MHz	16	128	0	4	2	8	32	16	0	512	79, 88	229～244(2組)|225～228|330～338|342～347(2組)|354～357. 362～365(2組)	392
	2168-S55 Aptiva775	☆	Pentium/133MHz	16	128	0	4	2	8	32	16	0	512	79, 88	229～244(2組)|225～228|330～338|342～347(2組)|354～357. 362～365(2組)	392
	2168-S65 Aptiva785	☆	Pentium/150MHz	16	128	0	4	2	8	32	16	0	512	79, 88	229～244(2組)|225～228|330～338|342～347(2組)|354～357. 362～365(2組)	392
	2168-S75 Aptiva795	☆	Pentium/166MHz	16	128	0	4	2	8	32	16	256	512	79, 88	229～244(2組)|225～228|330～338|342～347(2組)|354～357. 362～365(2組)	392
	2176-H 54, 55, 56 AptivaH 54, 55, 56	☆	Pentium/150MHz	16	128	0	4	2	8	32	16	256	512		218～224|330～338|	
	2176-H 64, 65 AptivaH 64, 65	☆	Pentium/166MHz	16	128	0	4	2	8	32	16	256	512		218～224|330～338|	
	2176-H 6D, 6E AptivaJ 6D, 6E	☆	Pentium/166MHz	32	128	0	4	2	16	32	16	256	512		218～224|330～338|	
	2176-H5E AptivaH5E	☆	Pentium/150MHz	16	128	0	4	2	8	32	16	256	512		218～224|330～338|	
	2176-H75 AptivaH75	☆	Pentium/200MHz	16	128	0	4	2	8	32	16	256	512		218～224|330～338|	
	2176-H7E AptivaH7E	☆	Pentium/200MHz	32	128	0	4	2	16	32	16	256	512		218～224|330～338|	
	2176-J 3C, 3Y AptivaJ 3C, 3Y	☆	Pentium/133MHz	16	128	0	4	2	8	32	16	256	512		218～224|330～338|	
	2176-J 3E, 3Z AptivaJ 3E, 3Z	☆	Pentium/133MHz	16	128	0	4	2	8	32	16	256	512		218～224|330～338|	
	2407-NF1 AptivaVision	□	i486DX2/66MHz	8	128		4			32	8	0	128	75, 79	237～239. 241～243. 229～236|342～347. 339～341|354～357. 362～365.	390
	2407-NF2 AptivaVision	□	i486DX2/66MHz	8	128	0	4	3	8	32	8	0	128	75, 79	229～244|342～347. 339～341|354～357. 362～365.	390
	2407-NTD AptivaVision	□	i486DX2/66MHz	8	128		4			32	8	0		79	237～239. 241～243. 229～236|	
	2407-NW2 AptivaVision	□	i486DX2/66MHz	8	128	0	4	3	8	32	8	0	128	75, 79	229～244|342～347. 339～341|354～357. 362～365.	390
	2407-NWD AptivaVision	□	i486DX2/66MHz							32	8	0	128	75, 79	237～239. 241～243. 229～236|342～347. 339～341|354～357. 362～365.	390
	2407-RTD AptivaVision	□	IntelDX4/100MHz	8	128	0	4	3	8	32	16	0	128	79	229～244|342～347. 339～341|354～357. 362～365.	390
	2407-RW2 AptivaVision	□	IntelDX4/100MHz	8	96	0	3			32	16	0	0	74, 79	229～244|342～347. 339～341|354～357. 362～365.	390
	2407-RWD AptivaVision	□	IntelDX4/100MHz	8	128	0	4	3	8	32	16	0	128	79	229～244|342～347. 339～341|354～357. 362～365.	390
	2407-RYD AptivaMusicVision	□	IntelDX4/100MHz	8	128	0	4	3	8	32	16	0	128	74,	|342～347. 339～341|354～357. 362～365.	390
	2408-NDV PS/V Vision	□	486SLC2/66MHz	8	16		2			4	16	0	0	74, 79, 87	250(2組)|	
	2408-NMB PS/V Vision	□	486SLC2/66MHz	8	16		2			4	16	0	0	74, 79, 87	250(2組)|	
	2408-NTB, NTC PS/V Vision	□	486SLC2/66MHz	8	16		2			4	16	0	0	74, 77, 78, 79, 87	250(2組)|	
	2408-WMB, WMC PS/V Vision	□	486SLC2/50MHz							4	16			74, 77, 78, 79, 87	250(2組)|	
	6560-J7T, JZ1 PC340		Pentium/133MHz	16	128	0	4	2	8	32	16	0	256		|330～335|	
	6560-JZ2, 48J PC340		Pentium/133MHz	16	128	0	4	2	8	32	16	256	256		218～224|	
	6571-J5E PC330	□	i486DX2/66MHz	4	128	0	4	3	4	32	8	0	256	8,	229～244|225～228|342～347. 339～341|354～357. 362～365.	
	6571-J5F PC330	□	i486DX2/66MHz	8	128	0	4	3	8	32	8	128	256	8,	229～244|225～228|342～347. 339～341|354～357. 362～365.	
	6571-J5S PC330		i486DX2/66MHz	8	128	0	4	3	8	32	8	128	256	8,	229～244|225～228|342～347. 339～341|354～357. 362～365.	
	6573-J5G PC330		IntelDX4/100MHz	8	128	0	4	3	8	32	16	256	256		229～244|225～228|354～357. 362～365.	
	6577-J2L, J2M PC330		Pentium/133MHz	16	192	0	6	4	8	32	16	256	256		218～224|330～338|	
	6577-JB5, JB4 PC330		Pentium/133MHz	16	192	0	6	4	8	32	16	256	256		218～224|330～338|	
	6577-JB6, JB7 PC330		Pentium/133MHz	16	192	0	5	4	16	32	16	256	256		218～224|	
	6587-JBT PC350		PentiumMMX/166MHz	32	192	0	5	4	32	32	32	256	256		218～224|	
	6587-JBV PC350		PentiumMMX/200MHz	32	192	0	5	4	32	32	32	256	256		218～224|	

□=動作可能(プラグアンドプレイ等の全機能は使用できない)・○=パワーアップ製品を取り付けると推奨環境・◎=推奨環境、ただし、Windows95が必要・☆=推奨環境、かつWindows95インストール済み

メーカー名	パソコン機種名	WIN95対応	パワーアップできるパソコンの主な仕様 搭載CPU	標準RAM容量	最大RAM容量	固定メモリ	搭載ソケット	空きソケット	搭載SIMM	最大SIMM	内部キャッシュ	搭載セカンドキャッシュ	最大セカンドキャッシュ	CPUアクセラレータの製品番号	増設メモリの製品番号 ((＊組)とあるのは同型番製品を＊組で使用します) ((追＊)とあるのは「追加増設用」を意味します) ((必＊)とあるのは増設をする際に必須の製品です)	キャッシュメモリの製品番号
	6587-JP6 PC350		Pentium/200MHz	32	192	0	6	4	16	32	16	256	256		218〜224|	
	6587-JP7 PC350		Pentium/200MHz	32	192	0	5	4	32	32	16	256	256		218〜224|	
	6587-JU5, JU4 PC350		Pentium/166MHz	16	192	0	6	4	8	32	16	256	256		218〜224|330〜338|	
	6587-JU6, JU7 PC350		Pentium/166MHz	16	192	0	5	4	16	32	16	256	256		218〜224|	
	6589-12J PC365		PentiumPRO/200MHz	32	512	0	4	3	32	128	16	C256	C256		213〜215|	
	6589-15J, 13J PC365		PentiumPRO/200MHz	32	512	0	4	3	32	128	16	C256	C256		|	
	6598-J20 PC360		PentiumPRO/150MHz	32	128	0	4	2	16	32	16	C256	C256		|334|335(2組)|	
	6598-J40 PC360		PentiumPRO/200MHz	32	128	0	4	2	16	32	16	C256	C256		|334|335(2組)|	
	6860-J00, J04, J08 PC720		i486DX2/66MHz	8	128	0	4	3	8	32	8	0	0	8,	237〜244|342〜344|354〜357.	
	6860-J4G PC720		IntelDX4/100MHz	8	128	0	4	3	8	32	16	128	128		237〜244|342〜344|354〜357.	
	6860-JZG PC720		i486DX2/66MHz	4	128	0	4	3	4	32	8	0	0	8,	237〜244|342〜344|354〜357.	
	6863-JA7 PC720		Pentium/100MHz	8	192	0	6	4	4	32	16	256	512	1,	229〜244(2組)|225〜228|336〜341|342〜347(2組)|354〜357. 362〜365(2組)	
	6869-J4H, J4K PC720		IntelDX4/100MHz	8	128	0	4	3	8	32	16	128	128		237〜244|354〜357.	
	6870-JRE PC710														|339〜341|342〜347(2組)|	
	6873-JCP, JCM PC330		Pentium/75MHz	8	192	0	6	4	4	32	16	0	512	5,	229〜244(2組)|225〜228|336〜341|342〜347(2組)|354〜357. 362〜365(2組)	
	6883-J0P, J0M PC750-P75		Pentium/75MHz	8	192	0	6	4	4	32	16	256	512	5,	229〜244(2組)|225〜228|336〜341|342〜347(2組)|354〜357. 362〜365(2組)	
	6883-J8P PC750-P100		Pentium/100MHz	8	192	0	6	4	4	32	16	256	512	1,	229〜244(2組)|225〜228|336〜341|342〜347(2組)|354〜357. 362〜365(2組)	
	6883-JAP, JTN PC750		Pentium/100MHz	16	192	0	6	4	8	32	16	256	512	1,	229〜244(2組)|225〜228|336〜341|342〜347(2組)|354〜357. 362〜365(2組)	
	6883-JF7, JF6 PC750		Pentium/133MHz	16	192	0	6	4	8	32	16	256	512		229〜244(2組)|225〜228|336〜341|342〜347(2組)|354〜357. 362〜365(2組)	
	6885-J0M PC750		Pentium/90MHz	8	192	0	6	4	4	32	16	256	256	3,	229〜244(2組)|225〜228|336〜341|342〜347(2組)|354〜357(2組)	
	6885-JGM PC750		Pentium/90MHz	8	192	0	6	4	4	32	16	256	256	3,	229〜244(2組)|225〜228|336〜341|342〜347(2組)|354〜357(2組)	
	6886-J04 PC750		Pentium/133MHz	16	192	0	6	4	8	32	16	256	256		237〜244(2組)|339〜341|342〜347(2組)|354〜357(2組)	
	6887-J81, J8E PC750		Pentium/150MHz	16	128	16	4	4	0	32	16	256	256		221〜228|229〜232. 237〜240(2組)|330〜338|374〜377(2組)	
	6887-JHE PC750		Pentium/166MHz	16	128	0	5	4	16	32	16	512	512		218〜224|330〜338|	
	6887-JS1, JS4 PC750		Pentium/166MHz	16	128	16	4	4	0	32	16	256	256		221〜224|229〜232. 237〜240(2組)|330〜338|374〜377(2組)	
	2405-N01, NVC PS/V		i486DX2/66MHz	4	64	0	4	3	4	16	8	128	128	74, 79, 86	237〜239. 241〜243|342〜347. 339〜341|354〜356.	
	2405-NWC PS/V		i486DX2/66MHz	8	64	0	4	2	4	16	8	128	128	74, 79, 86	237〜239. 241〜243|342〜347. 339〜341|354〜356.	
	2405-NZC PS/V		i486DX2/66MHz	16	64	0	4	2	8	16	8	128	128	74, 79, 86	237〜239. 241〜243|342〜347. 339〜341|354〜356.	
	2405-W 01, V8, W8, WB PS/V		i486SX/33MHz							4	8			74, 79, 86	250(2組)|348(2組)|	
	2405-WA1, WA8, WVB PS/V		i486SX/33MHz	4	64	0	4	3	4	16	8	0	0	74, 79, 86	237〜239. 241〜243|342〜347. 339〜341|	
	2405-WAW, WM1 PS/V		i486SX/33MHz	8	64	0	4	2	4	16	8	0	0	74, 79, 86	237〜239. 241〜243|342〜347. 339〜341|	
	2405-Y 01, VB, WB, ZB PS/V		i486DX/33MHz							4	8			74, 79, 86	250(2組)|348(2組)|	
	2405-YAB PS/V		i486DX/33MHz	4	64	0	4	3	4	16	8	128	128	74, 79, 86	237〜239. 241〜243|342〜347. 339〜341|354〜356.	
	2405-YAW PS/V		i486DX/33MHz	8	64	0	4	2	4	16	8	128	128	74, 79, 86	237〜239. 241〜243|342〜347. 339〜341|354〜356.	
	2406-NWC, NMC PS/V Entry		i486DX2/66MHz	8	64	0	4	2	4	16	8	0	0	74, 79, 86	237. 239. 241. 243|354. 356.	
	2406-W01, WVB PS/V Entry		i486SX/33MHz	4	64	0	4	3	4	16	8	0	0	74, 79, 86	237. 239. 241. 243|343|354. 356.	
	2406-WM1 PS/V Entry		i486SX/33MHz	8	64	0	4	2	4	16	8	0	0	74, 79, 86	237. 239. 241. 243|343|354. 356.	
	2406-WWB, WWC PS/V Entry		i486SX/33MHz	8	64	0	4	2	4	16	8	0	0	74, 79, 86	237. 239. 241. 243|343|354. 356.	
	2410-N 01, VB PS/V		i486DX2/66MHz							4	8			74, 79, 86	250(2組)|348(2組)|	
	2410-N A1, AB, AW, YB		i486DX2/66MHz							32	8			74, 79, 86	237〜239. 241〜243|342〜347. 339〜341|354〜356.	
	2410-NB1, NVC PS/V		i486DX2/66MHz	4	4	0	4	3	4	16	8	128	128	74, 79, 86	237〜239. 241〜243|342〜347. 339〜341|354〜356.	
	2410-NWC PS/V		i486DX2/66MHz	8	8	0	4	2	4	16	8	128	128	74, 79, 86	237〜239. 241〜243|342〜347. 339〜341|354〜356.	
	2410-NZC PS/V		i486DX2/66MHz	16	16	0	4	2	8	16	8	128	128	74, 79, 86	237〜239. 241〜243|342〜347. 339〜341|354〜356.	
	2410-Y 01, VB, WB, ZB PS/V		i486DX/33MHz							4	8			74, 79, 86	250(2組)|348(2組)|	
	2411-NPW PS/V Master		i486DX2/66MHz	8	64	0	4			16	8	256	256	8, 38, 74, 79, 89	237〜239. 241〜243|342〜343|354〜356.	
	2411-NWC PS/V Master		i486DX2/66MHz	8	64	0	4			16	8	0	0	8, 38, 74, 79, 89	237〜239. 241〜243|342〜343|354〜356.	
	2411-P31, P95 MasterP120		Pentium/120MHz	8	128	0	4	2	4	32	16	256	256	79	229〜244(2組)|225〜228|336〜341|342〜347(2組)|354〜357(2組)	
	2411-RPM, RP1, RPW PS/V Master		IntelDX4/100MHz	8	64	0	4			16	16	256	256	74, 79, 89	237〜239. 241〜243|342〜343|354〜356.	
	2411-RPY PS/V Master		IntelDX4/100MHz	16	64	0	4			16	16	256	256	74, 79, 89	237〜239. 241〜243|342〜343|354〜356.	
	2411-RWE, RME PS/V Master		IntelDX4/100MHz	8	64	0	4			16	16	0	0	74, 79, 89	237〜239. 241〜243|342〜343|354〜356.	
	2411-RYE PS/V Master		IntelDX4/100MHz	16	64	0	4			16	16	0	0	74, 79, 89	237〜239. 241〜243|342〜343|354〜356.	
日立	FLORA 500TB TYPE A		Pentium/75MHz	8	128					32	16			5,	|336〜341|342〜344(2組)|354〜357. 362〜365(2組)	
	FLORA 500TB TYPE B		Pentium/90MHz	16	128					32	16			3,	|336〜341|342〜344(2組)|354〜357. 362〜365(2組)	
	FLORA 500VD 1, 2		Pentium/75MHz	8	128					32	16			5,	|336〜341|342〜344(2組)|354〜357. 362〜365(2組)	
	FLORA PX-VH		Pentium/90MHz	16	64	0	2			32	16				229〜244(2組)|225〜228|336. 337. 339. 340|342. 343. 345. 346(2組)|	
	FLORA PX-VG		Pentium/75MHz	16?	64	0	4	2	8	32	16				229〜244(2組)|225〜228|336. 337. 339. 340|342. 343. 345. 346(2組)|	
	FLORA 500VC1		Pentium/75MHz	8	64						16				|337. 340|343(2組)|354〜357. 362〜365(2組)	
	FLORA 500VC2		Pentium/75MHz	8	64						16				|337. 340|343(2組)|354〜357. 362〜365(2組)	
	FLORA 500VCT 1, 2														|337. 340|343(2組)|	
	FLORA PX- VK2M, VK3M		Pentium/120MHz	16	64	0	4	2	8	16	16	256	256		|330〜338|342〜347(2組)|	
	FLORA 500VE		Pentium/100MHz	16	128	0	4			32	16			1,	|330. 331. 333. 334. 336. 337. 339. 340|342〜343(2組)|354〜357. 362〜365(2組)	
	FLORA 500VH		Pentium/90MHz	16	64	0	2			32	16				|330. 331. 333. 334. 336. 337. 339. 340|342〜343(2組)|354〜357. 362〜365(2組)	
	FLORA 500VG		Pentium/75MHz	16?	64	0	4	2	8	32	16				|330. 331. 333. 334. 336. 337. 339. 340|342〜343(2組)|354〜357. 362〜365(2組)	
	FLORA PX-VE		Pentium/100MHz	16	128	0	4			32	16			1,	|330. 331. 333. 334. 336. 337. 339. 340|342. 343. 345. 346(2組)|	
	FLORA PX-TC		Pentium/133MHz	16	128	0	4	2	8	32	16	256	256		|330. 331. 333. 334. 336. 337. 339. 340|342. 343. 345. 346(2組)|	
	FLORA 500VX 2, 3 M, F 15, 17	☆	Pentium/133MHz	16							16				|330〜335|	
	FLORA 500VZ 2, 3 M, F 15, 17	☆	Pentium/166MHz	16							16				|330〜335|	
	FLORA 500VW 2, 3 D, E 15, 17	☆	Pentium/200MHz	16							16				|330〜335|	
	FLORA Prius PR-VR 2F, 3F, 2E, 3E	☆	Pentium/150MHz	16	128	0	4	2	8	32	16	256	256		221〜224|330〜338|342〜347(2組)|	
	FLORA Prius PR-TF 2G, 4G, 4P	☆	PentiumMMX/166MHz	32	64	0	2	1	32	32	32	256	256		216. 217|	
	FLORA Prius PR-TG 4G, 4V	☆	PentiumMMX/200MHz	32	64	0	2	1	32	32	32	256	256		216. 217|	
	FLORA Prius PR-VR 2M, 3M, 2D, 3D	☆	Pentium/150MHz	16	128	0	4	2	8	32	16	256	256		221〜224|330〜338|342〜347(2組)|	
	FLORA-DM2 PC-5DM02-HB4LAS , L, J, B	☆	Pentium/200MHz	32	128	0	4	2	16	32	16				229〜244(2組)|225〜228|339〜341|342〜344(2組)|	
	FLORA-DM2 PC-5DM02-GB4LAS , L, J, B	☆	Pentium/166MHz	32	128	0	4	2	16	32	16				229〜244(2組)|225〜228|339〜341|342〜344(2組)|	
	FLORA-DM2 PC-5DM02-E90LAS , L, J, B	☆	Pentium/133MHz	16	128	0	4	2	8	32	16				229〜244(2組)|225〜228|339〜341|342〜344(2組)|	
	FLORA-DS2 PC-5DS02-GB4L5S		Pentium/166MHz	32	128	0	4	2	16	32	16				229〜244(2組)|225〜228|339〜341|342〜344(2組)|	
	FLORA-DS2 PC-5DS02-E90L5S		Pentium/133MHz	16	128	0	4	2	8	32	16				229〜244(2組)|225〜228|339〜341|342〜344(2組)|	
三菱電機	MS540 model5100-8 SX, A, B			16	128	0	4	2	8	32					221〜228|229〜244(2組)|330〜338|342〜347(2組)|	
	MS540 model5166-17 C, CZ apricot	☆	Pentium/166MHz	16	128	0	4	2	8	32	16	256	256		218〜224|330〜338|342〜347(2組)|	
	MS540 model5133-12SX, BX apricot		Pentium/133MHz	16	128	0	4			32	16	256	256		|330〜338|342〜347(2組)|	
	MS540 model5133-12X apricot		Pentium/133MHz	16	128	0	4			32	16	0	0		|330〜338|342〜347(2組)|	
	MS540 model5133-12A apricot	☆	Pentium/133MHz	16	128	0	4	2	8	32	16	0	256		|330〜338|342〜347(2組)|	
	MS540 model5133-17B apricot	☆	Pentium/133MHz	16	128	0	4	2	8	32	16	0	256		|330〜338|342〜347(2組)|	
	LS550 model5200-32CX	☆	Pentium/200MHz	16	128	0	4	2	8	32	16	256	256		|	
	LS550 model5200-32CW	◎	Pentium/200MHz	16	128	0	4	2	8	32	16	256	256		|	
	LS550 model5166-21CX	☆	Pentium/166MHz	16	128	0	4	2	8	32	16	256	256		|	
	LS550 model5166-21CW	◎	Pentium/166MHz	16	128	0	4	2	8	32	16	256	256		|	
	LS550 model5133-21X	☆	Pentium/133MHz	16	128	0	4	2	8	32	16	256	256		|	
	LS550 model5133-21W	◎	Pentium/133MHz	16	128	0	4	2	8	32	16	256	256		|	
	LS550 model6200-20MCN	☆	PentiumPRO/200MHz	32	128	0	4	2	16	32	16	C256	C256		|	
	MS540 modelF2A apricot	☆	Pentium/133MHz	16	128	0	4	2	8	32	16	256	256		218〜224|	
	MS540 modelF2B apricot	☆	Pentium/150MHz	16	128	0	4	2	8	32	16	256	256		218〜224|	
	MS660 modelF2C apricot	☆	Pentium/166MHz	16	128	0	4	2	8	32	16	256	256		221〜224|	
	LS660 model5166-21CX apricot		Pentium/166MHz	16	128	0					16	256	256		|	
	LS550 model6200-32MCN apricot		PentiumPRO/200MHz	32	192	0					16	C256	C256		|	
	MS540 modelF2B32 apricot	☆	Pentium/150MHz	32	128	0	4	2	16	32	16	256	256		218〜224|	
	MS660 modelH2B apricot	☆	PentiumMMX/166MHz	32	128						32	256	256		|	
	MS660 modelH2C apricot	☆	PentiumMMX/200MHz	32	128						32	256	256		|	

＊1(RAM)#1ソケットは4MBまで
＊2(PODP)PODP立ち上げ時のメッセージがPODPと表示されません
＊3(PODP)低速モードは使用できません
＊4(PODP)対応ディスケットキット(TA102 税抜2500円)が必要です。但し、BIOSレベルが96/06/22、診断プログラムV1.11、リファレンスV1.10以上であれば必要ありません
＊5(PODP)対応ディスケットキット(TA101 税抜2000円)が必要です
＊6(PODP)対応キット(ID#74H1202 税抜4000円)が必要です
＊7(PODP)対応キット(ID#69H8918 税抜4000円)が必要です
＊8(PODP)マシンのS/N頭2桁が、41, 42, 43, 44のごく一部について、増設メモリとの併用によりWindowsが起動できない場合があります。詳しくはNECまでお問い合わせ下さい。
＊9(PODP)マシンのS/N頭2桁が、41, 42, 43, 44のごく一部について、増設メモリ、セカンドキャッシュとの併用によりWindowsが起動できない場合があります。詳しくはNECまでお問い合わせ下さい
＊10(PODP)ジャンパーピンの設定が必要です 1-2から2-3に変更
＊11(PODP)拡張スロット1には、ハーフサイズ以下のカードしか使用できなくなります
＊12(PODP)パワーマネジメントモードは使用できません
＊13(PODP)ディップスイッチの設定が必要です SW500 S1:OFF S2:ON S3:ON S4:OFF
＊14(PODP)ディップスイッチの設定が必要です SW1 S2:OFF
＊15(PODP)ディップスイッチの設定が必要です S1:ON S2:ON S3:OFF
＊16(PODP)ジャンパーピンの設定が必要です PJ9:1-2 PJ10:1-2 PJ52:1-2
＊17(PODP)ジャンパーピンの設定が必要です P4:2-3 P6:2-3
＊18(PODP)ジャンパーピンの設定が必要です P2:2-3 P3:2-3 P4:2-3 P6:2-3
＊19(PODP)ジャンパーピンの設定が必要です JP9:OPEN JP10:CLOSE JP11:CLOSE J17:2-5
＊20(PODP)ジャンパーピンの設定が必要です JP9:OPEN JP10:CLOSE JP11:CLOSE
＊21(PODP)ジャンパーピンの設定が必要です JP9:2-6
＊22(PODP)ジャンパーピンの設定が必要です JP1:1-2
＊23(PODP)ジャンパーピンの設定が必要です JP11:2-6 JP19:1-2 JP23:CLOSE
＊24(PODP)Win3.1使用時、装着前にスワップファイルを「BIOS経由で利用」に変更
＊25(PODP)マシンのS/N頭2桁が、47, 48, 49のごく一部について、セカンドキャッシュとの併用によりWindowsが起動できない場合があります。詳しくはNECまでお問い合わせ下さい
＊26(PODP)VLバスカードを使用時、動作しなくなる場合があります
＊27(PODP)BIOS設定が必要です"Load Setup Default Settings"を選択してください
＊28(PODP)BIOS VersionA02以上が必要です、Nifty-serveよりダウンロードしてください
＊29(PODP)WindowsNTおよびOS/2がインストールできない場合があります
＊30(RAM)4枚同一容量の製品にて増設
＊31(RAM)8MBのメモリモジュール2枚での増設不可
＊32(RAM)メモリモジュール増設ソケットがDIMMタイプの場合対応製品なし
＊33(RAM)ECC対応メモリモジュールの増設はできますが、ECC機能は働きません
＊34(RAM)DIMMを2枚搭載している場合は、SIMMを搭載できません。
＊35(RAM)DIMMソケットx2(空きx1)、SIMMソケットx2の構成です
＊36(RAM)DIMMソケットx1(空きなし)、SIMMソケットx2の構成です

《第4表》ノートパソコン機種別換装サービス料金一覧

	メーカー	型番	ノートパソコンのスペック				アカシ無線				アセットコア				マクサス				若松通商					
発表			CPU		HDD	メモリ	Am5x86換装		HDD換装 *3,7,10		Am5x86換装		HDD換装 *3		Am5x86換装		HDD換装 *3,8,10		Am5x86換装		HDD換装		32Mメモリ	
年/月			使用CPU	速度	容量	標/最	速度	料金	容量	料金	速度	料金	容量	料金	速度	料金	容量	料金	速度	料金	容量	料金	料金	備考
95/08	NEC	PC-9821Lt2/ 3A,3D	i486DX2/50MHz	25x2	350		25x4	¥32,800	1400	¥82,400	33x4	¥53,400	1300	¥101,900	25x4	¥50,000	810	¥80,000	–	–	–	–	–	–
95/08		PC-9821Lt2/7A	i486DX2/50MHz	25x2	720		25x4	¥32,800	1400	¥82,400	33x4	¥53,400	1300	¥101,900	25x4	¥50,000	810	¥80,000	–	–	–	–	–	–
95/06		PC-9821Ne3 *2	i486DX2/50MHz	25x2	0		25x4	¥32,800	1400	¥82,400	25x4	¥48,400	–	–	–	–	–	–	–	–	–	–	–	–
95/06		PC-9821Ne3/3 *2	i486DX2/50MHz	25x2	350		25x4	¥32,800	1400	¥82,400	–	–	–	–	–	–	–	–	–	–	–	–	–	–
95/06		PC-9821Ne3/5 *2	i486DX2/50MHz	25x2	540		25x4	¥32,800	1400	¥82,400	–	–	–	–	–	–	–	–	–	–	–	–	–	–
95/02		PC-9821Lt/260	i486DX2/50MHz	25x2	260		25x4	¥29,800	1400	¥77,400	33x4	¥53,400	–	–	25x4	¥50,000	810	¥80,000	–	–	–	–	–	–
95/02		PC-9821Lt/350A	i486DX2/50MHz	25x2	350		25x4	¥29,800	1400	¥77,400	33x4	¥53,400	–	–	25x4	¥50,000	810	¥80,000	–	–	–	–	–	–
95/02		PC-9821Lt/540A	i486DX2/50MHz	25x2	540		25x4	¥29,800	1400	¥77,400	33x4	¥53,400	–	–	25x4	¥50,000	810	¥80,000	–	–	–	–	–	–
94/10		PC-9821Ld/260	i486SX/33MHz	33x1	260		33x4	¥29,800	1400	¥77,400	33x4	¥53,400	–	–	33x4	¥55,000	810	¥90,000	–	–	–	–	–	–
94/10		PC-9821Ld/350A,350A2	i486SX/33MHz	33x1	350		33x4	¥29,800	1400	¥77,400	33x4	¥53,400	1300	¥101,900	33x4	¥55,000	810	¥90,000	–	–	–	–	–	–
94/07		PC-9821Nd *1,*2	i486SX/33MHz	33x1	0		33x4	¥29,800	–	–	–	–	–	–	33x4	¥55,000	810	¥90,000	–	–	–	–	–	–
94/07		PC-9821Nd/340W *1,*2	i486SX/33MHz	33x1	340		33x4	¥29,800	–	–	–	–	–	–	33x4	¥55,000	810	¥90,000	–	–	–	–	–	–
94/07		PC-9821Ne2 *1,*2	i486SX/33MHz	33x1	0		33x4	¥29,800	1400	¥82,400	–	–	–	–	33x4	¥55,000	810	¥90,000	–	–	–	–	–	–
94/07		PC-9821Ne2/340W *1,*2	i486SX/33MHz	33x1	340		33x4	¥29,800	1400	¥82,400	–	–	–	–	33x4	¥55,000	810	¥90,000	–	–	–	–	–	–
94/07		PC-9821Ns/340W *2	i486DX2/50MHz	25x2	340	6/38	–	–	–	–	–	–	–	–	25x4	¥50.000	810	¥80.000	–	–	–	–	–	–
94/07		PC-9821Ns/540W *2	i486DX2/50MHz	25x2	540	6/38	–	–	–	–	–	–	–	–	25x4	¥50.000	810	¥80.000	–	–	–	–	–	–
94/07		PC-9821Ns/810W *2	i486DX2/50MHz	25x2	810	6/38	–	–	–	–	–	–	–	–	25x4	¥50.000	810	¥80.000	–	–	–	–	–	–
94/01		PC-9801NS/A .120.340	i486SX/33MHz	33x1	–	2/18	–	–	–	–	–	–	–	–	33x4	¥55.000	–	–	–	–	–	–	–	–
93/07		PC-9821Ne ,120/W *1,*2	i486SX/33MHz	33x1	–		33x4	¥32,800	–	–	–	–	–	–	33x4	¥55,000	–	–	–	–	–	–	–	–
93/01		PC-9801NS/R .40.120 *2	i486SX/16MHz	33x1	–	2/10	–	–	–	–	–	–	–	–	33x4	¥55.000	–	–	–	–	–	–	–	–
92/11		PC-9801NA .40.120 *2	i486SX/20MHz	20x1	–	4/12	–	–	–	–	–	–	–	–	20x4	¥50.000	–	–	–	–	–	–	–	–
92/11		PC-9801NA/C .40.120 *2	i486SX/20MHz	20x1	–	4/12	–	–	–	–	–	–	–	–	20x4	¥50.000	–	–	–	–	–	–	–	–
91/10		PC-9801NC ,40 *2	i386SX/20MHz	20x1	–		*5	–	–	–	–	–	–	–	*11	¥35,000	–	–	–	–	–	–	–	–
95/05	日本IBM	2605-1FC ThinkPad 530CS	i486DX2/50MHz	25x2	360	4/20	33x4	¥32,800	1400	¥82,400	33x4	¥53,400	1300	¥101,900	25x4	¥45,000	810	¥80,000	33x4	¥49,800	1300	¥74,800	¥29,800	–
95/05		2605-1FD ThinkPad 530CS	i486DX2/50MHz	25x2	540	4/20	33x4	¥32,800	1400	¥82,400	33x4	¥53,400	1300	¥101,900	25x4	¥45,000	810	¥80,000	33x4	¥49,800	1300	¥74,800	¥29,800	–
95/05		2605-1FP ThinkPad 530CS	i486DX2/50MHz	25x2	540	12/20	33x4	¥32,800	1400	¥82,400	33x4	¥53,400	1300	¥101,900	25x4	¥45,000	810	¥80,000	33x4	¥49,800	1300	¥74,800	¥29,800	–
95/11		2605-7FD ThinkPad 530CS	IntelDX4/100MHz	33x3	540	4/20	–	–	–	–	–	–	–	–	33x4	¥45,000	810	¥90,000	33x4	¥49,800	1300	¥74,800	¥29,800	–
95/11		2605-7FE ThinkPad 530CS	IntelDX4/100MHz	33x3	720	4/20	–	–	–	–	–	–	–	–	33x4	¥45,000	810	¥90,000	33x4	¥49,800	1300	¥74,800	¥29,800	–
95/11		2605-7FQ ThinkPad 530CS	IntelDX4/100MHz	33x3	720	12/20	–	–	–	–	–	–	–	–	33x4	¥45,000	810	¥90,000	33x4	¥49,800	1300	¥74,800	¥29,800	–
95/11		2605-7FV ThinkPad 530CS	IntelDX4/100MHz	33x3	540	12/20	–	–	–	–	–	–	–	–	33x4	¥45,000	810	¥90,000	33x4	¥49,800	1300	¥74,800	¥29,800	–
95/11		2605-7FK ThinkPad 530CS	IntelDX4/100MHz	33x3	720	20/20	–	–	–	–	–	–	–	–	33x4	¥45,000	810	¥90,000	33x4	¥49,800	1300	¥74,800	¥29,800	–
96/02		2605-DFV ThinkPad 530CS	Am5x86/133MHz	33x4	540	12/20	–	–	–	–	–	–	–	–	–	–	810	¥47,800	–	–	1300	¥74,800	¥29,800	–
96/02		2605-DFK ThinkPad 530CS	Am5x86/133MHz	33x4	720	20/20	–	–	–	–	–	–	–	–	–	–	810	¥47,800	–	–	1300	¥74,800	¥29,800	–
96/03		2605-DJV ThinkPad 530CS	Am5x86/133MHz	33x4	540	12/20	–	–	–	–	–	–	–	–	–	–	810	¥47,800	–	–	1300	¥74,800	¥29,800	–
96/03		2605-DJK ThinkPad 530CS	Am5x86/133MHz	33x4	720	20/20	–	–	–	–	–	–	–	–	–	–	810	¥47,800	–	–	1300	¥74,800	¥29,800	–
95/02		2620-8J0 ThinkPad 360CSE	i486DX2/50MHzsl	25x2	–	4/20	–	–	–	–	–	–	–	–	25x4	¥50,000	810	¥80,000	33x4	¥49,800	–	–	–	–
95/02		2620-8JF ThinkPad 360CSE	i486DX2/50MHzsl	25x2	340	4/20	–	–	–	–	–	–	–	–	25x4	¥50,000	810	¥80,000	33x4	¥49,800	–	–	–	–
95/02		2620-8JL ThinkPad 360CSE	i486DX2/50MHzsl	25x2	340	4/20	–	–	–	–	–	–	–	–	25x4	¥50,000	810	¥80,000	33x4	¥49,800	–	–	–	–
95/02		2620-9J0 ThinkPad 360CE	i486DX2/50MHzsl	25x2	–	4/20	–	–	–	–	–	–	–	–	25x4	¥50,000	810	¥80,000	33x4	¥49,800	–	–	–	–
95/02		2620-9JF ThinkPad 360CE	i486DX2/50MHzsl	25x2	340	4/20	–	–	–	–	–	–	–	–	25x4	¥50,000	810	¥80,000	33x4	¥49,800	–	–	–	–
95/02		2620-9JL ThinkPad 360CE	i486DX2/50MHzsl	25x2	340	4/20	–	–	–	–	–	–	–	–	25x4	¥50,000	810	¥80,000	33x4	¥49,800	–	–	–	–
95/05		2620-BJF ThinkPad 360PE	i486DX2/50MHz	25x2	340	4/20	–	–	–	–	33x4	¥53,400	1300	¥101,900	25x4	¥50,000	810	¥80,000	33x4	¥49,800	–	–	–	–
94/09		2620-5JD ThinkPad 360P	i486SX/33MHz	33x1	170	4/20	–	–	–	–	33x4	¥53,400	1300	¥101,900	33x4	¥55,000	810	¥90,000	33x4	¥49,800	–	–	–	–
94/09		2620-5JF ThinkPad 360P	i486SX/33MHz	33x1	340	4/20	–	–	–	–	33x4	¥53,400	1300	¥101,900	33x4	¥55,000	810	¥90,000	33x4	¥49,800	–	–	–	–
95/06		9545-QFC ThinkPad370C	IntelDX4/75MHz	25x3	340	4/36	–	–	–	–	–	–	–	–	–	–	–	–	33x4	¥69,800	–	–	¥46,300	32MBDRAM
95/06		9545-QFD ThinkPad370C	IntelDX4/75MHz	25x3	540	4/36	–	–	–	–	–	–	–	–	–	–	–	–	33x4	¥69,800	–	–	¥46,300	32MBDRAM
95/06		9545-QFJ ThinkPad370C	IntelDX4/75MHz	25x3	540	12/36	–	–	–	–	–	–	–	–	–	–	–	–	33x4	¥69,800	–	–	¥46,300	32MBDRAM
94/05		2432-YB7 ThinkPad 230Cs	i486SX/33MHz	33x1	260	4/20	33x4	¥39,800	1400	¥87,400	33x4	¥53,400	1300	¥101,900	33x4	¥45,000	810	¥90,000	–	–	1000	¥49,800	–	–
94/05		2432-YB5 ThinkPad 230Cs	i486SX/33MHz	33x1	170	4/12	33x4	¥39,800	1400	¥87,400	33x4	¥53,400	1300	¥101,900	33x4	¥45,000	810	¥90,000	–	–	1000	¥49,800	–	–
95/02		2432-FBW ThinkPad 230Cs	i486DX2/50MHz	25x2	540	4/20	33x4	¥39,800	1400	¥87,400	33x4	¥53,400	1300	¥101,900	25x4	¥45,000	810	¥80,000	–	–	1000	¥49,800	–	–
95/02		2432-FBZ ThinkPad 230Cs	i486DX2/50MHz	25x2	540	4/20	33x4	¥39,800	1400	¥87,400	33x4	¥53,400	1300	¥101,900	25x4	¥45,000	810	¥80,000	–	–	1000	¥49,800	–	–
95/11		2630-5SM ThinkPad 701CS	IntelDX4/75MHz	25x3	540	8/24	25x4	¥32,800	1400	¥82,400	–	–	–	–	33x4	¥50,000	–	–	–	–	–	–	¥69,800	32MBDIMM
95/11		2630-5SW ThinkPad 701CS	IntelDX4/75MHz	25x3	540	8/24	25x4	¥32,800	1400	¥82,400	–	–	–	–	33x4	¥50,000	–	–	–	–	–	–	¥69,800	32MBDIMM
95/11		2630-7TM ThinkPad 701C	IntelDX4/75MHz	25x3	720	8/24	–	–	1400	¥82,400	–	–	–	–	33x4	¥50,000	–	–	–	–	–	–	¥69,800	32MBDIMM
95/11		2630-7TW ThinkPad 701C	IntelDX4/75MHz	25x3	720	8/24	–	–	1400	¥82,400	–	–	–	–	33x4	¥50,000	–	–	–	–	–	–	¥69,800	32MBDIMM
94/10		9545-FJ6 ThinkPad 755C	i486DX2/50MHzsl	25x2	170	4/36	–	–	–	–	–	–	–	–	25x4	¥50,000	–	–	–	–	–	–	¥46,300	32MBDRAM
94/10		9545-FJ8 ThinkPad 755C	i486DX2/50MHzsl	25x2	340	4/36	–	–	–	–	–	–	–	–	25x4	¥50,000	–	–	–	–	–	–	¥46,300	32MBDRAM
94/10		9545-LJG ThinkPad 755C	IntelDX4/75MHz	25x3	540	4/36	–	–	–	–	–	–	–	–	33x4	¥50,000	–	–	–	–	–	–	¥46,300	32MBDRAM
94/10		9545-LJM ThinkPad 755C	IntelDX4/75MHz	25x3	540	4/36	–	–	–	–	–	–	–	–	33x4	¥50,000	–	–	–	–	–	–	–	–
95/05		9545-AFK ThinkPad755CDV	IntelDX4/100MHz	33x3	810	8/40	33x4	¥32,800	1400	¥82,400	–	–	–	–	33x4	¥50,000	1400	¥105,000	33x4	¥69,800	–	–	–	–
94/11		9545-9FE ThinkPad755CD	IntelDX4/100MHz	33x3	810	8/40	33x4	¥32,800	1400	¥82,400	–	–	–	–	33x4	¥50,000	1400	¥105,000	33x4	¥69,800	–	–	–	–
94/11		9545-7FE ThinkPad755CE	IntelDX4/100MHz	33x3	810	8/40	33x4	¥32,800	1400	¥82,400	–	–	–	–	33x4	¥50,000	1400	¥105,000	33x4	¥69,800	–	–	–	–
94/05	東芝	DynaBookSS433	i486SX/33MHzsl	33x1	250	4/20	40x3	¥32,800	1400	¥82,400	33x4	¥53,400	1300	¥101,900	33x4	¥55,000	810	¥90,000	–	–	–	–	–	–
94/05		DynaBookSS425	i486SX/25MHz	25x1	120	4/20	25x4	¥32,800	1400	¥82,400	–	–	–	–	25x4	¥50,000	–	–	–	–	–	–	–	–
94/05		DynaBookV486FV 4330CD	i486SX/33MHzsl	33x1	–	4/24	33x4	¥32,800	1400	¥82,400	–	–	–	–	33x4	¥55,000	810	¥90,000	–	–	–	–	–	–
94/05		DynaBookV486FV 4332CW	i486SX/33MHzsl	33x1	250	8/24	33x4	¥32,800	1400	¥82,400	–	–	–	–	33x4	¥55,000	810	¥90,000	–	–	–	–	–	–
94/05		DynaBookV486FV 4333CW	i486SX/33MHzsl	33x1	340	8/24	33x4	¥32,800	1400	¥82,400	–	–	–	–	33x4	¥55,000	810	¥90,000	–	–	–	–	–	–
94/05		DynaBookV486FV 4502TW	i486DX2/50MHzsl	25x2	250	8/24	25x4	¥32,800	1400	¥82,400	–	–	–	–	25x4	¥50,000	–	–	–	–	–	–	–	–
94/05		DynaBookV486FV 4503TW	i486DX2/50MHzsl	25x2	340	8/24	25x4	¥32,800	1400	¥82,400	–	–	–	–	25x4	¥50,000	–	–	–	–	–	–	–	–
94/05		DynaBookV486FV 4755TW	IntelDX4/75MHz	25x3	500	8/24	25x4	¥32,800	1400	¥82,400	–	–	–	–	33x4	¥50,000	–	–	–	–	–	–	–	–
93/10		DynaBookV486A S001CD	i486SX/25MHzsl	25x1	–	4/20	–	–	–	–	–	–	–	–	25x4	¥55,000	–	–	–	–	–	–	–	–
93/10		DynaBookV486A S121CW	i486SX/25MHzsl	25x1	120	4/20	–	–	–	–	–	–	–	–	25x4	¥55,000	–	–	–	–	–	–	–	–
93/10		DynaBookV486A S201CW	i486SX/25MHzsl	25x1	200	4/20	–	–	–	–	–	–	–	–	25x4	¥55,000	–	–	–	–	–	–	–	–
93/10		DynaBookV486A X201TW	i486DX2/40MHzsl	20x2	200	4/20	–	–	–	–	–	–	–	–	20x4	¥50,000	–	–	–	–	–	–	–	–
93/10		DynaBookV486A X341TW	i486DX2/40MHzsl	20x2	340	4/20	–	–	–	–	–	–	–	–	20x4	¥50,000	–	–	–	–	–	–	–	–
93/10		DynaBookV486A S001WD	i486SX/25MHzsl	25x1	–	4/20	–	–	–	–	–	–	–	–	25x4	¥55,000	–	–	–	–	–	–	–	–
93/10		DynaBookV486A S121WD	i486SX/25MHzsl	25x1	120	4/20	–	–	–	–	–	–	–	–	25x4	¥55,000	–	–	–	–	–	–	–	–
		T3400CT	i486SX/33MHzsl	33x1	250	4/20	–	–	–	–	–	–	–	–	33x4	¥55,000	810	¥90,000	–	–	–	–	–	–
96/05		Libretto20CT PA1225JT	Am486DX4/75MH	25x3	270	8/20	33x4	¥9,800	1400	¥87,400	33x4	¥53,400	–	–	33x4	¥55,000	1400	¥115.000 *9	–	–	1600	¥59,800	–	–
96/05		Libretto20CTA PA1225JA	Am486DX4/75MH	25x3	270	8/20	33x4	¥9,800	1400	¥87,400	33x4	¥53,400	–	–	33x4	¥55,000	1400	¥115.000 *9	–	–	1600	¥59,800	–	–
96/11		Libretto30CT PA1236C9	Am5x86/133MHz	33x3	500	8/20	33x4	¥9,800	1400	¥87,400	–	–	–	–	33x4	¥15.000 *6	1400	¥85,000 *9	–	–	1600	¥59,800	–	–
96/11		Libretto30CTA PA1236CA	Am5x86/133MHz	33x3	500	8/20	33x4	¥9,800	1400	¥87,400	–	–	–	–	33x4	¥15.000 *6	1400	¥85,000 *9	–	–	1600	¥59,800	–	–
96/11		Libretto50	Pentium/75MHz	50x1.5			33x4	¥10,300	–	–	–	–	–	–	100x1.5	¥15.000 *6	1400	¥90,000 *9	–	–	–	–	–	–
93/10	DEC	DECpc 425NC	i486SX/25MHzsl	25x1	120	4/20	–	–	–	–	–	–	–	–	–	–	–	–	–	–	–	–	–	–
94/12	SANYO	Winky L MBC-SNJ3H1	i486SX/33MHz	33x1	130	4/20	–	–	–	–	*4	¥39,800	–	–	–	–	–	–	–	–	–	–	–	–
94/03	松下	CF-V21P	i486DX2/50MHz	25x2	450		–	–	–	–	–	–	–	–	–	–	–	–	–	–	–	–	–	–
94/03		CF-V21P	i486DX2/50MHz	25x2	260		–	–	–	–	–	–	–	–	–	–	–	–	–	–	–	–	–	–
94/03		CF-V21P	i486SX/33MHz	33x1	120		–	–	–	–	*4	¥39,800	–	–	–	–	–	–	–	–	–	–	–	–
94/08	富士通	FMV-450N/S1	i486DX2/50MHz	25x2	–		25x4	¥32,800	1400	¥82,400	–	–	–	–	25x4	¥50,000	–	–	–	–	–	–	–	–
94/08		FMV-450N/S1	i486DX2/50MHz	25x2	170		25x4	¥32,800	1400	¥82,400	–	–	–	–	25x4	¥50,000	–	–	–	–	–	–	–	–
94/08		FMV-450N/S1	i486DX2/50MHz	25x2	340		25x4	¥32,800	1400	¥82,400	–	–	–	–	25x4	¥50,000	–	–	–	–	–	–	–	–
95/02		FMV-450NL/S model340,S	i486DX2/50MHz	25x2	340	8/24	33x4	¥32,800	1400	¥82,400	33x4	¥53,400	1300	¥101,900	25x4	¥50,000	–	–	–	–	–	–	–	–
95/02		FMV-450NL/T	i486DX2/50MHz	25x2	340	8/24	25x4	¥32,800	1400	¥82,400	25x4	¥48,400	1300	¥96,900	25x4	¥50,000	–	–	–	–	–	–	–	–
95/02		FMV-450NL model340	i486DX2/50MHz	25x2	340	4/20	33x4	¥32,800	1400	¥82,400	–	–	–	–	25x4	¥50,000	–	–	–	–	–	–	–	–
95/09		FMV-475NL/S model340,S	IntelDX4/75MHz	25x3	340	8/24	33x4	¥32,800	1400	¥82,400	33x4	¥53,400	1300	¥101,900	33x4	¥50,000	–	–	–	–	–	–	–	–
95/09		FMV-475NL/T model340,S	IntelDX4/75MHz	25x3	340	8/24	25x4	¥32,800	1400	¥82,400	–	–	–	–	33x4	¥50,000	–	–	–	–	–	–	–	–
95/12	オリベッティ	ECHOS 20	i486SX/33MHz	33x1	170		33x4	¥32,800	1400	¥82,400	–	–	–	–	–	–	–	–	–	–	–	–	–	–
95/12		ECHOS 20C	i486SX/33MHz	33x1	240		33x4	¥32,800	1400	¥82,400	*4	¥39,800	–	–	–	–	–	–	–	–	–	–	–	–
		ECHOS 24C					33x4	¥32,800	1400	¥82,400	*4	¥39,800	–	–	–	–	–	–	–	–	–	–	–	–
94/09		ECHOS 42	i486SX/25MHz	25x1	120																			
94/09		ECHOS 43 COLOR	i486SX/33MHz	33x1	170	4/	33x4	¥32,800	1400	¥82,400	–	–	–	–	–	–	–	–	–	–	–	–	–	–
94/09		ECHOS 44 COLOR	i486DX2/40MHz	20x2	240	4/	25x4	¥32,800	1400	¥82,400	–	–	–	–	–	–	–	–	–	–	–	–	–	–
94/08	エプソン	Endevor NT-500	i486DX2/50MHz	25x2	130		25x4	¥32.800	1400	¥82.400	–	–	–	–	25x4	¥50.000	–	–	–	–	–	–	–	–
94/08		Endevor NT-500	IntelDX4/75MHz	25x3	130		25x4	¥32.800	1400	¥82.400	–	–	–	–	33x4	¥50.000	–	–	–	–	–	–	–	–
94/08		Endevor NT-500	IntelDX4/100MHz	33x3	130		25x4	¥32.800	1400	¥82.400	–	–	–	–	33x4	¥50.000	–	–	–	–	–	–	–	–
94/03		PCV-N450S	i486DX2/50MHz	25x2	340	4/20	25x4	¥32,800	1400	¥82,400	*4	¥39,800	–	–	–	–	–	–	–	–	–	–	–	–
93/08		PC-486NOTE AS2	i486SX/25MHz	25x1	–	2/34	25x4	¥32.800	1400	¥82.400	–	–	–	–	25x4	¥50.000	–	–	–	–	–	–	–	–
93/08		PC-486NOTE AS1D	i486SX/25MHz	25x1	80	2/34	25x4	¥32.800	1400	¥82.400	–	–	–	–	25x4	¥50.000	–	–	–	–	–	–	–	–
93/08		PC-486NOTE ASC2	i486SX/25MHz	25x1	–	2/34	25x4	¥32.800	1400	¥82.400	–	–	–	–	25x4	¥50.000	–	–	–	–	–	–	–	–
93/08		PC-486NOTE ASX2	i486SX/25MHz	25x1	–	2/34	25x4	¥32.800	1400	¥82.400	–	–	–	–	25x4	¥50.000	–	–	–	–	–	–	–	–
		PC-486NOTE ASD2	i486DX2/50MHz	25x2	–	6/34	25x4	¥32.800	1400	¥82.400	–	–	–	–	25x4	¥50.000	–	–	–	–	–	–	–	–
94/07		PC-486NOTE AU 2.C2.X2.2HT	i486SX/33MHz	33x1	–	4/36	–	–	–	–	–	–	–	–	33x4	¥55.000	810	¥90.000	–	–	–	–	–	–
94/07		PC-486NOTE AU	i486SX/33MHz	33x1	–	6/36	–	–	–	–	–	–	–	–	25x4	¥55.000	–	–	–	–	–	–	–	–
94/07		PC-486NOTE AU Y2HW.D2HW	IntelDX4/75MHz	25x3	–	6/36	–	–	–	–	–	–	–	–	33x4	¥50.000	–	–	–	–	–	–	–	–
95/06	キヤノン	INNOVA 450CS-340	i486DX2/50MHz	25x2	340	8/24	25x4	¥32,800	1400	¥82,400	33x4	¥53,400	–	–	–	–	–	–	–	–	–	–	–	–
95/06		INNOVA 4100CS-500	IntelDX4/100MHz	33x3	500	8/24	33x4	¥32.800	1400	¥82.400	–	–	–	–	–	–	–	–	–	–	–	–	–	–
		ノート内蔵用IDE HDD 528MB														¥30,000								
		ノート内蔵用IDE HDD 810MB						¥34,800								¥38,000								
		ノート内蔵用IDE HDD 1GB						¥35,800																
		ノート内蔵用IDE HDD 1.4GB						¥42,800								¥49,000								
		ノート内蔵用IDE HDD 2.1GB						¥56,800								¥62,000								
		Libretto内蔵用IDE HDD 500MB						¥34,800																
		Libretto内蔵用IDE HDD 800MB														¥47,500								
		Libretto内蔵用IDE HDD 810MB						¥46,800																

*1 このパソコンにはAm5x86/133MHz換装と同様な効果のあるCPUアクセラレーターが周辺メーカーより発売されています。
*2 このパソコンには周辺機器メーカーよりハードディスクパックが発売されています。
*3 標準的なCPU換装とHDD換装を行った場合のモデル料金です。HDDの容量の変更が料金の増減で可能な場合があります。
*4 33x3で動作するIntelDX4/100MHzへの換装です。
*5 20x2で動作するTI486SXLC2/40MHzへの換装です。
*6 クロックアップ改造です。
*7 HDD換装のみを行う場合の取付料金は6800円から(機種により異なります)
CPU交換と同時に申し込んだ場合、HDD換装料金は4800円になります。
HDDの価格は表の下に続けてあります。
*8 HDD換装の料金は9800円です。(Librettoの専用ボトムカバー対応を除く)
換装前のHDDからデーター転送を行うサービスがあります。(OSなどの条件により料金が5000円,7500円,10000円と異なります)
HDDの価格は表の下に続けてあります。
*9 Libretto用以外のHDDと換装します。必要なスペースは、携帯性を損なわないよう厚みを押さえた専用ボトムカバーで対応します。
*10 機種によってはEZ-DRIVEが必要なため3000円の追加料金が必要です。(DOS/v機のみ対応)
*11 20x2で動作するIBM486SLC2への換装です。(キャッシュドライバーソフト付き)
※同じモデル名でも、本体の内部仕様の違いにより、換装作業ができない場合がありますので事前に確認が必要です。
※換装業者に作業を依頼する前にメモリスイッチやハードディスクの内容などを、バックアップすることをお勧めします。
※表中の料金は、1997/x/xx時点の店頭受付時のものです。

◎問い合わせ先

アカシ無線 ((株)アカシ)
〒350 埼玉県 川越市 藤間 151-1
Tel 0492-44-6728 E-Mail tac@interlink.or.jp
http://home.interlink.or.jp/~tac/akashi.htm

アセットコア・テクノロジー(株)
〒222 神奈川県 横浜市 港北区 新横浜 3-6-12
日総第12ビル 9F
Tel 045-473-5261 E-Mail LDP04165@niftyserve.or.jp

マクサスコンピューターアップグレードサービス ((株)イイガ)
〒101 東京都 千代田区 外神田 1-8-3 野水ビル 5F
Tel 03-5296-0486
http://www.maxuscomputer.com

(株)若松通商
〒101 東京都 千代田区 外神田 1-11-4 ミツワビル B1F
Tel 03-3251-8933
http://www.akina.or.jp/~co-waka/cowaka.htm

パソコン Buyer's Guide

バイヤーズ　ガイド

キミのパソコン・システムをグレード・アップしよう!

本コーナーは，マイコンBASICマガジンに広告を掲載している販売店に協力していただき，パソコン機器を分類して掲載しています。興味のある商品については，取りあつかい店に直接お問い合わせください。

なお，掲載内容，また売買については，編集部では一切その責を負いかねますのでご了承ください。

■表の見方

表は，パソコン本体，ディスプレイ，フロッピー・ドライブ，プリンタ，などの項目にわけてあります。

各項目は，原則としてそれぞれメーカーごとに分類し，型番ごとにまとめ，価格順にならべています。

商品については，マニュアル，保証書，外箱，付属品の有無が表示されています。

程度については，

1：新品

2：アウトレット品

3：中古品

といった，数字であらわされています。参考にしてください。

備考のところには，その商品に関するコメントを記入してあります。

なお，たくさんの読者の方がいますので，人気の高い商品は品切れになることも当然予想されます。この点も，あらかじめご了承ください。事前にお店に連絡して在庫を確認するとよいでしょう。

本コーナーが読者のみなさんのお役に立つよう，工夫していきます。

パソコン本体

IBM

型番	商品価格	マニュアル	保証書	外箱	附属品	程度	備考	店名
PS/V MASTER 2405	271,800円	無		有	無	3		日本マイコン流通センター
ThinkPad 365XD-IJ9	222,000円	有	有	有	有	1		ユニオンコンピューターネットワーク
Aptiva H56	199,000円	有	有	有	有	2	Pentium 150MHz	ワークスコーポレーション
ThinkPad 365XD 2625-EJF	190,000円	有	有	有	有	3		ユニオンコンピューターネットワーク
Aptiva H55	189,000円	有	有	有	有	2	Pentium 150MHz	ワークスコーポレーション
ThinkPad 560-5JA(2640)	169,800円	有	有	有	有	3		OTTO
Aptiva 76D(2168-S4D)	119,800円	有	有	無	有	3		OTTO
Aptiva 730(2168-63J)	89,800円	有	有	無	有	3		OTTO
ThinkPad 360CS	88,000円	無	無	無	有	3	カラーノート	ワークスコーポレーション
Aptiva 510(2144-26J)	79,800円	有	有	無	有	3		OTTO
PS/V 2407-RYD	79,800円	有	有	有	有	3		OTTO
ThinkPad 230Cs-YB7	79,800円	有	有	有	有	3		OTTO
ThinkPad 330Cs(5523-JBW)	79,800円	有	有	無	有	3		OTTO
Aptiva 2407	75,000円	有	無	無	有	3	DX2 66MHz	ワークスコーポレーション
ThinkPad 720C	70,000円	無	無	無	有	3	カラーノート	ワークスコーポレーション
ThinkPad 230CS	69,800円	無	無	無	有	3	2605-YB5	ワークスコーポレーション
Aptiva 530	68,000円	有	有	有	有	2	CPUセットのみ	ユニオンコンピューターネットワーク
PC110(2431-YDW)	59,800円	有	有	有	有	3		OTTO
PS/V 2407-NTD	59,800円	有	有	無	有	3		OTTO
PS/V MASTER(2411-RPM)	59,800円	無	有	無	有	3		OTTO
ThinkPad C52	58,000円	無	無	無	有	3	カラーノート	ワークスコーポレーション
PS/V Vision	50,000円	無	無	無	有	3	SLC2 66MHz	ワークスコーポレーション
PS/V Master	49,800円	無	無	無	有	3	2411-RWD	ワークスコーポレーション
PS/V MASTER(4211-RWE)	49,800円	無	有	無	有	3		OTTO
PS/55Note N27SX	47,800円	無	有	無	有	3		OTTO
2405NVC	45,800円	有	無	無	有	3	ISA×2, ISA/VL×1	イオシス
5527-U08	39,800円	無	無	無	有	3	カラーノート, HDD 80MB	ワークスコーポレーション
ThinkPad 220	38,000円	無	無	無	有	3		ワークスコーポレーション
5523-V08	29,800円	無	無	無	有	3	ノート, HDD 80MB	ワークスコーポレーション
PS/55Note	29,800円	無	有	無	有	3		OTTO
PS/55Note N23SX	29,800円	無	有	無	有	3		OTTO
PS/55Note N23SX	29,800円	有	有	無	有	3		OTTO
5530-P08	19,800円	無	有	無	有	3		OTTO
5530-T03	19,800円	無	有	無	有	3		OTTO
PS/V 2405 YWE	19,800円	無	有	無	有	3		OTTO
PS/V 2405-WA8	19,800円	無	有	無	有	3		OTTO

Apple

PowerBook 5300CS	169,800円	有	有	有	有	3	RAM 25MB, HDD 750MB, 外付CDセット	ユニオンコンピューターネットワーク
PowerMac 8100/80AV	148,000円	有	無	無	有	3	RAM 16MB, HDD 500MB, CD	ワークスコーポレーション
Performa 5270	108,000円	有	無	無	有	3	メモリ16+16, モデム288kbps, TVチューナー内蔵	ワンダーボックス
Macintosh LC575	52,500円	無	無	無	有	3		ワークスコーポレーション
Macintosh LC630	49,800円	有	無	有	有	3		ワークスコーポレーション
Macintosh IIsi	24,800円	無	無	無	有	3		ワンダーボックス

NEC

PC-9821Nr166/X30F	473,000円	有	有	有	有	1		ユニオンコンピューターネットワーク
PC-9821V200/M7CD	379,000円	有	有	有	有	1		ユニオンコンピューターネットワーク
PC-9821Nr150/X14F	368,000円	有	有	有	有	1		ユニオンコンピューターネットワーク
PC-9821Ls150/S14CD	365,000円	有	有	有	有	1		ユニオンコンピューターネットワーク
PC-9821Na15/X14	303,000円	有	有	有	有	1		ユニオンコンピューターネットワーク
PC-9821V20/M7C3	298,000円	有	有	有	有	1		ユニオンコンピューターネットワーク
PC-9821Nr15/S14F	290,000円	有	有	有	有	1		ユニオンコンピューターネットワーク
PC-9821Lt20/A AorB	287,000円	有	有	有	有	2		ユニオンコンピューターネットワーク
PC-9821V200/S7 CorD	279,000円	有	有	有	有	1		ユニオンコンピューターネットワーク
PC-9821Nr15/S10	268,000円	有	有	有	有	1		ユニオンコンピューターネットワーク
PC-9821Xv20/W30	268,000円	有	有	有	有	1		ユニオンコンピューターネットワーク
PC-9821Ls12/D10D	259,800円	有	有	有	有	3		OTTO
PC-9821Ct20/AA	248,000円	有	有	有	有	3		OTTO
PC-9821Ls12/D10CD	248,000円	有	有	有	有	1		ユニオンコンピューターネットワーク
PC-9821V166/S7 CorD	247,000円	有	有	有	有	1		ユニオンコンピューターネットワーク
PC-9821V200/SZC	245,800円	有		有	有	3		日本マイコン流通センター
PC-9821Ra20/N30	244,000円	有	有	有	有	1		ユニオンコンピューターネットワーク
PC-9821V20/S7C3	243,000円	有	有	有	有	2		ユニオンコンピューターネットワーク
PC-9821V200/SZ CorD	230,000円	有	有	有	有	1		ユニオンコンピューターネットワーク
PC-9821Nr13/D10A・B	228,000円	有	有	有	有	1		ユニオンコンピューターネットワーク
PC-9821Cu16/H AorB	226,000円	有	有	有	有	2		ユニオンコンピューターネットワーク
PC-9821Nb10/S10F	222,000円	有	有	有	有	1		ユニオンコンピューターネットワーク
PC-9821V166/S5 CorD	215,000円	有	有	有	有	1		ユニオンコンピューターネットワーク
PC-9821Xa20/W30	209,000円	有	有	有	有	1		ユニオンコンピューターネットワーク
PC-9821Nr13/D10A	208,000円	有		有	有	3		日本マイコン流通センター
PC-9821V20/S5 C3orD3	199,000円	有	有	有	有	2		ユニオンコンピューターネットワーク
PC-9821Na12/H10	198,000円	無	有	無	有	3		OTTO
PC-9821Na12/S8	198,000円	有	有	有	有	3		OTTO
PC-9821Cu13/E AorB	193,000円	有	有	有	有	2		ユニオンコンピューターネットワーク
PC-9821Ra18/N20	190,000円	有	有	有	有	1		ユニオンコンピューターネットワーク
PC-9821Nb10/S8	189,800円	無	有	無	無	3		OTTO
PC-9821Nr12/D10	188,000円	有	有	有	有	1		ユニオンコンピューターネットワーク
PC-9821Ra20/N12	178,000円	有	有	有	有	1		ユニオンコンピューターネットワーク
PC-9821V13/S5 C3orD3	177,000円	有	有	有	有	1		ユニオンコンピューターネットワーク

PC-9821Xc13/S5B2	177,000円	有	有	有	有	1		ユニオンコンピューターネットワーク
PC-9821Na9/H8	174,800円	無	有	無	有	3		OTTO
PC-9821Cx13/S7MA	169,800円	有	有	有	有	3		OTTO
PC-9821Xc13/M7A・B	168,000円	有	有	有	有	1		ユニオンコンピューターネットワーク
PC-9821Cu10/D AorB	159,000円	有	有	有	有	2		ユニオンコンピューターネットワーク
PC-9821Xa16/W16	158,000円	有	有	有	有	1		ユニオンコンピューターネットワーク
PC-9821Xv13/W16	154,000円	有	有	有	有	1		ユニオンコンピューターネットワーク
PC-9821V13/S5RC	139,800円	有	有	無	有	3		OTTO
PC-9821Cx3/S5TA	138,000円	有	有	有	有	3		OTTO
PC-9821V10/S5KC	136,000円	有	有	有	有	3		ユニオンコンピューターネットワーク
PC-9821V12/S7RC	123,000円	有	有	有	有	2	CPUセットのみ	ユニオンコンピューターネットワーク
PC-9821Cx2/S17T	119,800円	有	有	有	有	3		OTTO
PC-9821Ne3/3	119,800円	有	有	無	有	3		OTTO
PC-9821Xa10/C12	118,000円	有	有	無	有	3		ユニオンコンピューターネットワーク
PC-9821Cb3/TA	109,800円	有	有	無	有	3		OTTO
PC-9821Lt/540A	109,800円	有	有	有	有	3		OTTO
PC-9821Ne3	109,800円	無	有	無	有	3		OTTO
PC-9821Xa7e/S15	109,800円	有	有	有	有	3		OTTO
PC-9821Cb3/TA	99,800円	無	有	無	有	3		OTTO
PC-9821La7/D5B	99,800円	有	有	有	有	3		OTTO
PC-9821Ne	99,800円	有	有	有	有	3		OTTO
PC-9821Nd2	89,800円	無	有	無	有	3		OTTO
PC-9801B/2	89,000円	有	有	無	有	3		OTTO
PC-9821V7/C4KA	88,000円	有	有	有	有	2		ワークスコーポレーション
PC-9801NS/A	79,800円	有	有	無	有	3	RAM 10MB, HDD 500MB	ユニオンコンピューターネットワーク
PC-9821Xb10/J8	79,800円	有	有	無	無	3		OTTO
PC-9821As3/U2	75,800円	有		有	有	3		日本マイコン流通センター
PC-9821Ce2/S2D	72,800円	有		無	有	3		日本マイコン流通センター
PC-9801NS/R	71,800円	有	有	無	有	3	RAM 6MB, HDD 340MB	ユニオンコンピューターネットワーク
PC-9821Ap2/U2	69,800円	有	有	無	有	3	RAM 10MB, HDD 120MB	ユニオンコンピューターネットワーク
PC-9821As2/U7W	69,800円	有		有	有	3		日本マイコン流通センター
PC-9821Ld/350A	69,800円	有		無	有	3		日本マイコン流通センター
PC-9821Xe10/S15	69,800円	有	無	有	有	3	15インチディスプレイ付	ソフトプラザ遊基
PC-9821Xs/C8W	69,800円	有	有	有	有	3	RAM 14MB, HDD 340MB, CD	ユニオンコンピューターネットワーク
PC-9821Xa/U8W	68,000円	無	無	無	有	3		ワークスコーポレーション
PC-9801NA200/C	67,800円	有	有	無	有	3		OTTO
PC-9801NX/C	67,800円	有	有	無	有	3		OTTO
PC-9801NC40	65,800円	無	無	無	有	3	TFTカラー, HDD 40MB	イオシス
PC-9801NA120/C	64,800円	有	有	無	有	3		OTTO
PC-9801NS/A340	64,800円	無	無	無	無	3	HDD 340MB	イオシス
PC-9821Ce2/S2	64,800円	無	有	無	有	3		OTTO
PC-9801NA/C	59,800円	無	有	無	有	3		OTTO
PC-9801NC40	59,800円	無	有	無	有	3		OTTO
PC-9821Nm	59,800円	無	有	無	有	3		OTTO
PC-9821Ap/U7	58,000円	無	無	無	有	3		ワークスコーポレーション
PC-9801BA/M2	54,800円	無		無	有	3		日本マイコン流通センター
PC-9801NS/A	54,800円	無	有	無	有	3		OTTO
PC-9801NA	49,800円	無	有	無	有	3		OTTO
PC-9801NC	49,800円	無	有	無	有	3		OTTO
PC-9801NS/R	49,800円	無	有	無	有	3		OTTO
PC-9801NS/R	49,800円	無	無	無	有	3		イオシス
PC-9801NS/R40	49,800円	無	無	無	有	3		ワークスコーポレーション
PC-9821As/U7	49,800円	無	有	無	有	3		OTTO
PC-9821Ce2/S2D	49,800円	無	有	無	有	3		OTTO
PC-9821Xe/U7W	49,800円	有	有	無	有	3		OTTO
PC-9821As/U2	47,800円	有	有	有	有	3		ユニオンコンピューターネットワーク
PC-9821Ae/U2	46,800円	有	有	有	有	3	RAM 10MB, HDD 270MB	ユニオンコンピューターネットワーク
PC-9801BX3/U2	45,800円	無		有	無	3		日本マイコン流通センター
PC-9801BX/U2	44,800円	有	有	無	有	3	HDD 330MB増設	ユニオンコンピューターネットワーク
PC-9801FA2+HDD+3.5"FDD	42,800円	無	無	無	無	3	170MB SCSI, Fスロット3.5"FDD	イオシス
PC-9801BA/U2	39,800円	無	有	無	有	3		OTTO
PC-9801BX2/U2	39,800円	無	有	無	有	3		OTTO
PC-9801CS2	39,800円	有	無	無	有	3	640Kモニター一体型	ワンダーボックス
PC-9801FA/U7	39,800円	無	無	無	有	3	HDD 100MB	ワークスコーポレーション
PC-9801NS/L	39,800円	有		無	有	3		日本マイコン流通センター
PC-9801NS/T	39,800円	無	有	無	有	3		OTTO
PC-9821Ae/U2	39,800円	無	有	無	有	3		OTTO
PC-9821S1	39,800円	有	有	無	有	3		OTTO
PC-H98S-U8-040	39,800円	無	無	無	有	3	RAM 4MB増設, HDD 40MB, コプロ付	イオシス
PC-9801NS/L	37,800円	有	有	無	有	3		OTTO
PC-9801FA/U5	35,000円	無	無	無	有	3	HDD 40MB	ワークスコーポレーション
PC-9801NS/E	34,800円	無	有	無	有	3		OTTO
PC-9801FA/U7	34,800円	無	有	無	有	3		OTTO
PC-H98S-8-040	34,800円	無	無	無	有	3	RAM 4MB増設, HDD 40MB, コプロ付	イオシス
PC-9801BX/U2	32,800円	有	有	無	有	3		OTTO
PC-9801FA7	32,800円	無	無	無	無	3	100MB SCSI HDD	イオシス
PC-9801BX/M2	31,800円	有	無	無	有	3	メモリ 1.6MB, 5インチドライブ	ワンダーボックス
PC-9801BX/M2	29,800円	有	有	無	有	3	RAM 10MB, HDD 80MB	ユニオンコンピューターネットワーク
PC-9801BX/U2	29,800円	無	無	無	有	3		イオシス
PC-9801FA/U2	29,800円	無	有	無	有	3		OTTO
PC-9801FA/U2	29,800円	無	無	無	無	3		イオシス
PC-9801NS/E	29,800円	無	無	無	無	3		イオシス
PC-9801NS-20	29,800円	無	有	無	有	3		OTTO
PC-9801FA2+4MB RAM	27,800円	無	無	無	無	3	RAM 4MB増設	イオシス
PC-9801RA51	25,800円	無	有	無	有	3		OTTO
PC-9801FA5	24,800円	無	有	無	無	3		OTTO
PC-9801DA/U2	23,800円	無	無	無	無	3		イオシス
PC-9801DA/U2	22,800円	無	有	無	有	3		OTTO
PC-9801FA2	22,800円	無	無	無	無	3		イオシス
PC-9801FS/U5	22,800円	無	有	無	有	3		OTTO
PC-9801LS5	21,800円	無	無	無	有	3	プラズマ, HDD 40MB	イオシス
PC-8001+CRT	19,800円	有	無	無	有	3	希少価値有	イオシス
PC-9801DS/U2	19,800円	無	無	無	無	3		イオシス
PC-9801ES	19,800円	有	無	無	有	3	3.5インチドライブ2基	ワンダーボックス
PC-9801N	19,800円	無	有	無	有	3		OTTO
PC-9801NV	19,800円	無	有	無	有	3		OTTO
PC-9801RL/5	19,800円	無	有	無	有	3		OTTO
PC-9801DX/U2	17,800円	無	有	無	有	3		OTTO
PC-9801LS2	17,800円	無	無	無	有	3	プラズマ	イオシス
PC-9801EX4	16,800円	無	無	無	有	3	HDD 20MB	イオシス
PC-9801ES2	15,800円	無	有	無	有	3		OTTO
PC-9801E	14,800円	無	無	無	有	3	640KB+1.5MB RAM, FDD 1MB, マウス, I/F付	イオシス
PC-9801ES2	14,800円	無	無	無	無	3		イオシス
PC-9801FX2	14,800円	無	有	無	有	3		OTTO
PC-9801RX51	13,800円	無	有	無	有	3		OTTO
PC-9801DA2	13,500円	無	無	無	無	3		イオシス
PC-9801DX/U2	13,500円	無	無	無	無	3		イオシス
PC-9801RL2+コプロ	13,500円	無	無	無	無	3	387DX-20付	イオシス
PC-8801FR	12,800円	有	無	無	有	3	マニュアル システム付	イオシス
PC-9801RA21	12,500円	無	無	無	無	3		イオシス
PC-9801EX2	12,000円	無	無	無	無	3		イオシス
PC-9801FX2	11,000円	無	無	無	無	3	Fスロットフタなし	イオシス

EPSON

PC-486NATX1JR	99,800円	有	有	無	有	3		OTTO
PC-486ME1LM	79,800円	有	有	有	有	3		OTTO
ENDEVER AT-1500S	72,800円	無		有	無	3		日本マイコン流通センター
PC-486NASX2	69,800円	有	無	有	有	3	CPU 486, メモリ 1.6MB, HDD 250MB, カラーノート	ワンダーボックス
VS 466R	68,000円	有	有	有	有	2	DX2-66/8/420	ユニオンコンピューターネットワーク
PC-486FR2	49,800円	無	有	無	有	3		OTTO
PC-486NAS2	47,800円	有	有	有	有	3		OTTO
PC-486SE2	29,800円	無	有	無	有	3		OTTO
PC-386P2	19,800円	無	有	無	有	3		OTTO

Canon

INNOVA NOTE CN500	89,800円	有	有	無	有	3		OTTO

COMPAQ

DESKPRO XL5120M1050W/CDS	99,800円	有	有	有	有	3		OTTO
PRESARIO 5526	99,800円	有	有	有	有	1	14インチ一体型, メモリ 8MB, HDD 740MB	ワンダーボックス
プレサリオ5526	79,800円	有	有	有	有	3	RAM 8MB, HDD 840MB, CD	ユニオンコンピューターネットワーク
CONTURA 400CX250W	69,800円	無	有	無	無	3		OTTO
DP590/4M420W-QV	49,800円	有	有	無	有	3		OTTO
DP575/4M420W-QV	44,800円	有	有	無	有	3		OTTO
DESKPRO 4100/4M420W	39,800円	有	有	無	有	3		OTTO
DESKPRO 50M-M340	39,800円	有	有	無	有	3		OTTO
DESKPRO XE560 M525W	39,800円	有	有	無	有	3		OTTO
Presario 433	39,800円	有	有	無	有	3		OTTO
Prolinea 4100/4	39,800円	有	有	無	有	3		OTTO
4/66P-M340(W)	29,800円	無	有	無	有	3		OTTO
DESKPRO 4/66i-M340W	29,800円	無	有	無	有	3		OTTO
Prolinea 4/50-M240	24,800円	無	有	無	有	3		OTTO
Prolinea 4/66-M120W	24,800円	無	有	無	有	3		OTTO

三洋電機

PHC-70FD2	29,800円	無		無	無	3	MSX	日本マイコン流通センター

SHARP

MN-7250	298,000円	有	有	無	有	3		OTTO
MN-7150	279,800円	有	有	無	有	3		OTTO
PC-A455	229,800円	有	有	有	有	3		OTTO
MN-5100D	198,000円	有	有	有	有	3		OTTO
PC-W100D	179,800円	有	有	有	有	3		OTTO
PC-A335(AV1/590CD-95)	159,800円	有	有	有	有	3		OTTO
PC-A320(AV1/590CD)	149,800円	有	有	無	有	3		OTTO
WD-A341	39,800円	有		無	無	3		日本マイコン流通センター
X1G	19,800円	無	無	無	無	3	黒色, 縦置きOK	イオシス
WD-07HS	12,800円			有		3		日本マイコン流通センター

SOTEC

J2SX/33	69,800円	無	有	無	有	3		OTTO

SONY

HB-F1XDJ	19,800円	無	無	無	無	3	MSX2+, FM音源内蔵	イオシス

DEC

FR-P72WC-AJ	89,800円	有	有	無	有	3		OTTO
FR-855JK-WE	39,800円	無	有	無	有	3		OTTO
J3-PC746-24	29,800円	無	有	無	有	3		OTTO
Venturis 466	29,800円	無	有	無	有	3		OTTO

DELL

XM590	74,800円	有	有	無	有	3		OTTO

東芝

TECRA720CT/1.2(PA1219JW)	229,800円	無	有	無	無	3		OTTO
ポーテジェ610CT/720(PA1123U)	169,800円	有	有	有	有	3		OTTO
サテライト110CT/810(PA1224JT)	159,800円	無	有	有	有	3		OTTO
BREZZA 5166MA	158,000円	無		有	無	3		日本マイコン流通センター
DynaBook SS-R590 071CT/W	128,000円	有	有	有	有	2		ユニオンコンピューターネットワーク
GR0908SW(GTR590)	128,000円	無	有	有	有	3		OTTO
SS5907TW(SSR590/071CT/W)	109,800円	無	有	無	無	3		OTTO
SS5907TW(SSR590/071CT/W)	109,800円	有	有	無	有	3		OTTO
GT4755MT	99,800円	有	有	有	有	3		OTTO
PVBCX530(BREZZA)	99,800円	有	有	有	有	3		OTTO
DynaBook V486 FV433-341CW	89,800円	有	無	無	有	3	HDD 340MB, DOS/Vカラーノート	ワンダーボックス
GT450	89,800円	無	無	無	有	3		ワークスコーポレーション
EZ486001	39,800円	無	有	無	有	3		OTTO
DynaBook V486A	29,800円	無		有	無	3		日本マイコン流通センター
EVS081WD(J3100VS)	29,800円	無	有	無	有	3		OTTO
J3100SX041VW(J31SX4VW)	29,800円	無	有	無	無	3		OTTO

日本ヒューレット・パッカード

D3398A	59,800円	有	有	無	有	3		OTTO

Panasonic

CV-M353HD	12,800円	無	無	無	有	3	FMR互換機, HDD 20MB, テンキー付, プラズマ	イオシス

日立

1010ND64D5	79,800円	有	有	無	有	3		OTTO
1010DJ92D5	32,800円	有	有	無	有	3		OTTO
フローラ3010DT60S3	22,800円	無	無	無	有	3	ISA×3	イオシス

富士通

FMVS2071	238,000円	有		有	有	2		日本マイコン流通センター
FMV53NA2S3	199,800円	無	有	無	無	3		OTTO
FMV5DSP251	189,000円	有	有	有	有	2	Pentium 150MHz	ワークスコーポレーション
FMV51NAWJ1	179,800円	有	有	無	有	3		OTTO
FMVS165A1	178,000円	有	有	有	有	3		OTTO
FMV5166	154,000円	有	有	有	有	2	CPUセットのみ	ユニオンコンピューターネットワーク
FMV5DSE271	139,800円	有	有	有	有	3		ユニオンコンピューターネットワーク
FMVS1671	139,800円	有	有	有	有	3	本体のみ	OTTO
FMV5DSP53	129,800円	有	有	無	有	3		OTTO
FMV5DSE51	108,000円	有	有	有	有	3		ユニオンコンピューターネットワーク
FMV47NLSS3	99,800円	有	有	有	有	3		OTTO
FMV5DS3(DeskPowerS)	99,800円	無	有	無	有	3		OTTO
FMV499D3	89,800円	有	有	無	有	3	メモリ 28MB, HDD 420MB, 17"CRTセット	ワンダーボックス
FMV4100C2	79,800円	有	有	有	有	3		OTTO
FMV41D4S1	69,800円	有	有	無	有	3		OTTO
FMV43NT2C2	59,800円	無	有	無	有	3	限定70台	OTTO
FMV45SD2S1	59,800円	有	有	無	有	3		OTTO
FM-TOWNSII MA20A	49,800円	有		有	有	3		日本マイコン流通センター
FMV466DE	48,000円	無	無	無	有	3	メモリ 20MB	ワークスコーポレーション
FMV46CES3C	47,800円	無	有	無	無	3		OTTO
FMV4100D4L	44,800円	有	有	無	有	3		OTTO
FMV466D-E1	39,800円	無	有	無	有	3		OTTO
FMR5NL9A	29,800円	有	有	無	有	3		OTTO
FM-TOWNSII UR20	27,800円	有		有	有	3		日本マイコン流通センター
FMR-50NBX2(J)	27,800円	無	有	有	有	3		OTTO
FMR-50NBX2(S)	24,800円	無	有	無	有	3		OTTO
FM77AV20EX	22,800円	有		有	有	3		日本マイコン流通センター
FM8+CRT+プリンタ	22,800円	無	無	無	有	3	希少価値有	イオシス
FMR-50NB1-A(J)	19,800円	無	有	無	有	3		OTTO
FM77-AV2	14,800円	無	無	無	有	3	ワイヤレスキーボード	イオシス

松下電器

CF-41	198,000円	有	有	有	有	3		OTTO
CF-32GP	79,800円	有	有	有	有	3		OTTO
FW-U1C70	64,800円	有		無	有	3		日本マイコン流通センター

UNISYS

CWP5753	69,800円	有	有	無	有	3		OTTO

モデム

AIWA

PV-EF2880	14,800円	有	有	有	有	3	マック用 モデム	ワンダーボックス

NEC

COMSTARZ MVLT1144	5,800円	有	無	有	有	3		ワンダーボックス

SONY

SMD-V344	14,800円	有	有	有	有	1		ユニオンコンピューターネットワーク

TDK

DF2814C	16,800円	有		有	有	3		日本マイコン流通センター
DFL3410	24,800円	有	有	有	有	1	PCカード LAN&モデム	ユニオンコンピューターネットワーク

ターミナル・アダプタ

NEC

PC-IT55D1	38,000円	有	有	有	有	1		ユニオンコンピューターネットワーク

ハードディスク・ドライブ

アイ・オー・データ機器

HDVS-2G/SPCI	47,800円	有	有	有	有	1	外付2GB, I/F付	ユニオンコンピューターネットワーク
HDS-1G	28,800円	有	無	無	有	3	IFボード, ケーブル付, HDD 1GB	ワンダーボックス

ICM

FA用内蔵 170M SCSI	16,800円	無	無	無	無	3	FA内蔵	イオシス
DR-540	13,800円			有		3		日本マイコン流通センター
INTER240A	13,800円			有		3		日本マイコン流通センター
外付 40M SASI	7,500円	無	無	無	有	3	I/F, ケーブル付	イオシス

IBM

1.2GB HDD	38,000円	有	有	有	有	1	ultra wide68P	ワークスコーポレーション

NEC

PC-HF103R	16,800円	有		有	有	3		日本マイコン流通センター
H98用 100M SCSI	15,800円	無	無	無	無	3	H98内蔵	イオシス
PC-HD40R	13,800円	無	無	無	有	3	SCSI 40MB HDD	ワークスコーポレーション
DA用 100M SCSI	12,800円	無	無	無	無	3	DA, DX, RA21等内蔵	イオシス
FA用 100M SCSI	12,800円	無	無	無	無	3	FA内蔵	イオシス
FA用 40M SCSI	7,800円	無	無	無	無	3	FA用内蔵	イオシス
DA用 40M SASI	6,500円	無	無	無	無	3	DA, DX, RA21等内蔵	イオシス

ELECOM

ノート用 340M	17,800円	無	無	無	有	3		イオシス
ノート用 200M	15,800円	無	無	無	有	3		イオシス
ノート用 120M	12,800円	無	無	無	有	3		イオシス

JEF

GF-1000	33,800円	有		有	有	1		日本マイコン流通センター

日本テクサ

DA用 80M SASI	9,800円	無	無	無	無	3	DA, RA, DX, RX等内蔵	イオシス
SPL-540AS	29,800円	有		有	有	3		日本マイコン流通センター
ST-240LBS	24,800円	有		有	有	3		日本マイコン流通センター

BUFFALO

DNF-515	18,800円	無	無	無	有	3	PC-9801BA3, BX3用, 515MB内蔵HDD	ワンダーボックス

MELCO

DNA-540	21,800円			無		3		日本マイコン流通センター
外付 340M SCSI	19,800円	無	無	無	有	3	I/F, ケーブル付	イオシス
外付 170M SCSI	16,800円	無	無	無	有	3	I/F, ケーブル付	イオシス
外付 100M SCSI	13,500円	無	無	無	有	3	I/F, ケーブル付	イオシス

Logitec

LHD-M4000HA	62,800円	有	有	有	有	1	外付4GB(MacOK)	ユニオンコンピューターネットワーク
SHD-BA1000P	32,800円	無		有	有	3		日本マイコン流通センター
LHD-BH270	19,800円	無	無	無	有	3	IFボード, ケーブル付, HDD 270MB	ワンダーボックス

LHD-FM240K	15,800円	無		無	無	3		日本マイコン流通センター

フロッピーディスク・ドライブ

アイドルジャパン

AFD-501	9,800円			有		3		日本マイコン流通センター

αDATA

ファイルスロット用 5"FDD	7,800円	有	有	有	有	1		イオシス

NEC

外付8"FDD(W)	29,800円	無	無	無	有	3	8インチFD3枚付	イオシス
外付8"FDD(S)	19,800円	無	無	無	有	3	8インチFD3枚付	イオシス
PC-FD312	12,000円	無	無	無	有	3	3.5インチ×2	ワークスコーポレーション
PC-9821B-E01	10,800円	有		有	有	3		日本マイコン流通センター
PC-9821Cx-E01	10,800円			有		3		日本マイコン流通センター
PC-FD512	10,000円	無	無	無	有	3	5インチ×2	ワークスコーポレーション
ファイルスロット用 3.5"FDD	9,800円	無	無	無	無	3		イオシス
PC-9821CS-E01	8,000円	有	無	有	有	3	PC-9821Cs2, Ce2対応, FDDドライブ	ワンダーボックス

富士通

FMT-FD302	7,800円			有		1		日本マイコン流通センター

Logitec

外付 3.5"FDD 2ドライブ	11,500円	無	無	無	有	3	ケーブル付	イオシス
SFD-331MX	9,800円	無	無	無	有	3	3.5インチ 1ドライブ	ワンダーボックス
外付 5"FDD 2ドライブ	9,800円	無	無	無	有	3	ケーブル付	イオシス
外付 3.5"FDD 1ドライブ	7,800円	無	無	無	有	3	ケーブル付	イオシス
外付 5"FDD 1ドライブ	6,800円	無	無	無	無	3	ケーブル付	イオシス

CD-ROMドライブ

アイ・オー・データ機器

CDV-AB10	16,800円			有		3		日本マイコン流通センター
CDG-SX4	14,800円	有		有	有	3		日本マイコン流通センター
CDG-AB4	9,800円	無		有		3		日本マイコン流通センター

SONY

CDU 526R	63,800円	有	有	有	有	1	CDR	ユニオンコンピューターネットワーク
2倍速CD-ROM	9,800円	有	無	無	有	3		イオシス

東芝

2倍速CD-ROM	9,800円	無	無	無	無	3		イオシス

BUFFALO

CDO-EY	16,800円	有	無	有	有	3	WSR-E付, 2倍速CDドライブ	ワンダーボックス

その他の外部記憶装置

キャラベル

FB-640 MO/PC	45,000円	有	有	有	有	1	ファイルベイ用 640MO	ユニオンコンピューターネットワーク

富士通

SMB-230D2	31,800円	有		有	有	3		日本マイコン流通センター

デジタルカメラ

Apple

QuickTake150	29,800円	有	無	有	有	3	1,600万色, 32コマまで可能	ワンダーボックス

RICOH

DC-2V	58,000円	有	有	有	有	1	41万画素(有効31万)	ユニオンコンピューターネットワーク
DC-2E	49,800円			有		1		日本マイコン流通センター
DC-2E	49,800円	有		有	有	1		日本マイコン流通センター

ディスプレイ

Apple

13"RGBカラーモニタ	19,800円	無	無	無	有	3		イオシス

飯山電気

SR-7314C	10,000円	有		無	有	3		日本マイコン流通センター

NEC

PC-KM211	98,000円			有		3		日本マイコン流通センター
PC-TV472	52,800円	有	有	無	有	3		ユニオンコンピューターネットワーク
PC-TV352	32,800円			無		3		日本マイコン流通センター
PC-TM151	30,800円	有	有	有	有	1		ユニオンコンピューターネットワーク
PC-KM153R	29,800円	有	有	無	有	3		ユニオンコンピューターネットワーク
PC-TV352	29,800円			無		3		日本マイコン流通センター
PC-TV353	29,800円			無		3		日本マイコン流通センター
PC-9821Ce	21,800円	無	無	無	無	3	PC-9821Ceのモニター	ワンダーボックス
PC-KD1522	17,800円	無	無	無	無	3	24K, 31K 2モード	イオシス
PC-KD1521	16,800円	無	無	無	無	3	15インチ	ワンダーボックス
PC-KD882	12,800円	有	無	無	無	3	15インチモニター	ワンダーボックス
PC-KD1511	9,800円	無	無	無	無	3	ドットピッチ0.28	イオシス
PC-KD854n	9,800円	無	無	無	無	3		ワンダーボックス
PC-KD881	9,500円	無	無	無	無	3	ドットピッチ0.28	イオシス
PC-KD1521	7,800円	無	無	無	無	3	ドットピッチ0.31	イオシス
PC-KD882	7,800円	無	無	無	無	3	ドットピッチ0.31	イオシス
PC-KD853n	6,300円	無	無	無	無	3	ドットピッチ0.31	イオシス
PC-KD854n	5,800円	無	無	無	無	3	ドットピッチ0.39	イオシス
PC-KD851	5,200円	無	無	無	無	3		イオシス
PC-KD852	5,200円	無	無	無	無	3		イオシス
PC-KD853	5,200円	無	無	無	無	3	ドットピッチ0.31	イオシス
PC-KD854	5,200円	無	無	無	無	3	ドットピッチ0.39	イオシス
PC-8054K	4,800円	無	無	無	有	3	デジタル 200ライン	イオシス
PC-KD551	4,800円	無	無	無	有	3	デジタル 400ライン	イオシス

EPSON

PC-LCD23	16,000円			無		3		日本マイコン流通センター

SHARP

XV-300	248,000円	有	無	無	有	3	液晶プロジェクタ	ワークスコーポレーション
CU-14BD	9,800円			無		3		日本マイコン流通センター

TAXAN

EV151 Plus	29,800円	有		有	有	3		日本マイコン流通センター

ビクター

GD-V140	7,800円			無		3		日本マイコン流通センター

HYUNDAI

HCM-401J	9,800円			無		3		日本マイコン流通センター

富士通

FMV-DP831	32,800円			有		3		日本マイコン流通センター
FM-TOWNS Fresh ES用CRT	24,800円	有		有	有	1		日本マイコン流通センター
FMVDP842	20,000円	無	無	無	有	3	15インチ	ワークスコーポレーション
FMDPC646	12,800円			有		3		日本マイコン流通センター

三菱電機

RD17Y	44,800円	有	無	無	有	3	ドットピッチ0.28, 1280×1024, 17インチ	ワンダーボックス
RD-17DII	43,800円	有		有	有	3		日本マイコン流通センター
FA34	24,800円	無	無	無	無	3	640×400～800×600マルチ	イオシス
XC98V3	17,800円	無	無	無	無	3	24K, 31K 2モード	イオシス
XC-1498CII	9,800円	無	無	無	無	3	14インチモニター	ワンダーボックス
XC1498CII	5,800円	無	無	無	無	3	ドットピッチ0.28	イオシス

メディックス

CMC-141AN	14,800円			無		3		日本マイコン流通センター

三洋電機

CMT-A14HC	9,800円			無		3		日本マイコン流通センター

プリンタ

IBM

5577-H02	39,800円	無	無	無	有	3		ワークスコーポレーション

NEC

PC-PR1000EW	39,800円	有	有	有	有	1	A4対応, レーザープリンター	ワンダーボックス
PC-PR201/45L	28,800円	有	無	無	有	3	136ケタ, シリアルドット	ワンダーボックス
NM-5020	19,800円	無	無	無	無	3	136ケタ, シリアルドット	ワンダーボックス
PC-PR201V2	12,800円	無	無	無	無	3	カットシートフィーダ付	イオシス
PC-PR201 TL	7,800円	無	無	無	無	3	トラクタフィーダ付	イオシス
PC-PR101 TL2	5,800円	無	無	無	無	3	カラーOK	イオシス
PC-PR101 TL3	5,800円	無	無	無	無	3	カラーOK	イオシス

EPSON

MJ-930C	56,000円	有	有	有	有	1		ユニオンコンピューターネットワーク
PM-700C	43,000円	有	有	有	有	1		ユニオンコンピューターネットワーク
VP-5074	19,800円	有	有	有	有	2		ユニオンコンピューターネットワーク
VP-1350	12,800円	無	無	無	無	3	シートガイド付	イオシス
VP-1000	9,800円	無	無	無	無	3	カットシートフィーダ付	イオシス
AP-800	7,800円	無	無	無	無	3	カラーOK	イオシス
AP-800	5,800円	無	無	無	無	3	カラーOK	イオシス

沖電気

MICROLINE 803PSII+F	298,000円	有	無	無	有	3	ポストスクリプトレーザー	ワークスコーポレーション
MICROLINE 803PSII	248,000円	無	無	無	有	3	ポストスクリプトレーザー	ワークスコーポレーション

Canon

PIXEL JET	198,000円	有	無	無	有	3	SCSI IPU付	ワークスコーポレーション
BJe330J	29,800円	無	無	無	無	3	モノクロインクジェット	ワークスコーポレーション
BJC-210J	18,000円	有	有	有	有	2		ユニオンコンピューターネットワーク
BJC-600S	14,800円	有		有	有	1		日本マイコン流通センター
BJ-10V Select	11,800円	無	無	無	有	3	ESC/P対応	イオシス
BJ-10V	9,800円	無	無	無	有	3	ESC/P対応	イオシス

SHARP

CZ-8PC2	9,800円	無	無	無	無	3	X1, X68K用	イオシス
CZ-8PC5	6,800円	無		無	無	3		日本マイコン流通センター

日本ヒューレット・パッカード

Desk Writer 540	7,800円	無	無	無	無	3	Mac用	イオシス

富士通

XJ-300	18,800円	有	有	有	有	1	インクジェットカラー	ワークスコーポレーション
PR-403T カラーユニット	29,800円			有		1		日本マイコン流通センター

RICOH

NX-100	78,000円	有	無	無	有	3	新品同様	ワークスコーポレーション

スキャナ

αDATA

ASC-600N	17,800円			有		3		日本マイコン流通センター

EPSON

GT-5000WINP	29,800円	有		有	有	3		日本マイコン流通センター
GT-6000	29,800円	有	有	有	有	2		ワークスコーポレーション

SHARP

CanoScan600	62,800円			有		3		日本マイコン流通センター
JX-40	14,800円			有		3		日本マイコン流通センター

NEOS

HANDYSCANColor	10,800円			有		3		日本マイコン流通センター

松下電器

FW-RSU1H	9,800円			有		3		日本マイコン流通センター

PCカード

アイ・オー・データ機器

PCSC-II	9,800円	有	有	有	有	3	98, EPSON, DOS/V対応	ワンダーボックス

ICM

PSC-2401V	9,800円	有	有	有	有	2	DOS/V対応	ワンダーボックス

インターフェース

アイ・オー・データ機器

SC-98IIISB	7,800円	有		有	無	3		日本マイコン流通センター

EPSON

GT65RSPRB	3,800円	有		有	有	3		日本マイコン流通センター

富士通

FMT-412	24,800円			無		3		日本マイコン流通センター

Roland

SuperMPU II	15,800円			有		3		日本マイコン流通センター

ODP／メモリ

アーバンコーポレーション

DX4 BORD	10,800円	無		無	無	3	CPUコプロ	日本マイコン流通センター

アイ・オー・データ機器

Cb34-16M	20,800円	有		有	有	1		日本マイコン流通センター
Nr64-32M	19,800円			無		3		日本マイコン流通センター
NE34A-12M	14,800円			無		3		日本マイコン流通センター
PIO-PC34F-8M	14,800円	無	無	無	無	3	98汎用RAM	イオシス
Nr64-16M	11,800円			有		3		日本マイコン流通センター
MU34-8M	10,800円			無		3		日本マイコン流通センター
98NT2(8M)	9,800円	無	無	無	無	3	ノート用カードRAM	イオシス
PIO-PC34F-4M	8,500円	無	無	無	無	3	98汎用RAM	イオシス
PK-Ne75	7,800円	有	有	有	有	2	PC-9821Ne対応	ワンダーボックス
PK-CX66	7,500円	有	有	有	有	2	PC-9821Cx対応	ワンダーボックス
PK-NXC40	6,000円	有	有	有	有	2	PC-9801NX/C, NS/R用	ワンダーボックス
PK-Nd50	5,800円	有	有	有	有	2	PC-9821Nd, Ne2用	ワンダーボックス
PIO-PC34F-2M	4,500円	無	無	無	無	3	98汎用RAM	イオシス
PIO-PC34HX-1M	3,200円	無	無	無	無	3	98汎用RAM	イオシス

アセットコア

VIPER POWER MULTI 586Ce2	34,800円	有		有	有	1	CPUコプロ	日本マイコン流通センター
VIPER POWER MULTI 586Cs2	34,800円	有		有	有	1	CPUコプロ	日本マイコン流通センター
VIPER MAX DRIVE 586X	29,800円	有		有	有	1	CPUコプロ	日本マイコン流通センター
VIPER MAX DRIVE 586X	22,800円	有		有	有	3	CPUコプロ	日本マイコン流通センター

Intel

JBOXPODP3V150	42,800円	有		有	有	1	CPUコプロ	日本マイコン流通センター
JBOXDX2ODPR66	14,800円	有	有	有	有	2	FMV, コンパックその他対応	ワンダーボックス
JBOXDX20DP50	12,800円	有	有	有	有	2	PC-9801, BX, DX2, FA, Ae, Be, 他	ワンダーボックス
i486DX2/66	9,800円			無		3	CPUコプロ	日本マイコン流通センター
SXODP50	7,800円	無		無	無	3	CPUコプロ	日本マイコン流通センター
486SX2	3,800円	無	無	無	無	3	FA, H98ss 2倍速	イオシス
487SX	2,800円	無	無	無	無	3	FA, H98ss等用	イオシス

NEC

PC-9801NX/C-01	12,800円			有		3	CPUコプロ	日本マイコン流通センター
PC-9801-65	7,800円			有		1	CPUコプロ	日本マイコン流通センター
PC-9801-61U	3,200円	無	無	無	無	3		イオシス

EPSON

SDP-5100A	19,800円			有		3		日本マイコン流通センター

ELECOM

PM-8D	6,980円	有		有	有	3		日本マイコン流通センター
PM-8B	6,800円			有		3		日本マイコン流通センター
4MB SIMM	2,800円			有		3		日本マイコン流通センター

コンピューターリサーチ

1MB SIMMメモリー	1,500円			無		3		日本マイコン流通センター

富士通

FMVNEM081	6,980円			無		3		日本マイコン流通センター

MELCO

A-MATE用 8M	16,800円	無	無	無	無	3		イオシス
FA用 8M	16,800円	無	無	無	無	3		イオシス
VT5-16M	13,800円			有		3		日本マイコン流通センター
EMJ-4000(4M)	8,500円	無	無	無	無	3	98汎用RAM	イオシス
A-MATE用 4M	7,800円	無	無	無	無	3		イオシス
DA, RA21用 4M	7,800円	無	無	無	無	3		イオシス
DS用 4M	7,800円	無	無	無	無	3		イオシス
ES用 3M	7,800円	無	無	無	無	3		イオシス
FA用 4M	7,800円	無	無	無	無	3		イオシス
H98用 4M	7,800円	無	無	無	無	3		イオシス
RA2用 3M	7,800円	無	無	無	無	3		イオシス
RCS-6000(6M)	7,800円	無	無	無	無	3	ノート用カードRAM	イオシス
ENB-8M	6,980円			有		3		日本マイコン流通センター
ENP-8M	6,980円			無		3		日本マイコン流通センター
VMB-P8M	6,980円			有		3		日本マイコン流通センター
EFB-8MD	6,800円	有		有	有	3		日本マイコン流通センター
RCS-4000(4M)	4,800円	無	無	無	無	3	ノート用カードRAM	イオシス
EMJ-2000(2M)	4,500円	無	無	無	無	3	98汎用RAM	イオシス

MIDI音源

KAWAI

XC-3	28,000円	無		無	無	3		日本マイコン流通センター

クリエイティブメディア

Sound Blaster AWE32PnP	9,800円	有		有	有	3		日本マイコン流通センター

KORG

AG503	19,800円			有		3		日本マイコン流通センター
MIDIミュージックキットforPC-98(Win)	19,800円	有		有	有	3		日本マイコン流通センター
AG-103	17,800円			有		3		日本マイコン流通センター

MELCO

SXM-F	7,800円	有		有	有	3		日本マイコン流通センター

Roland

ミュージ郎SC-88Pro	76,800円	有	有	有	有	1		ユニオンコンピューターネットワーク
SC-88VL	49,800円	有		有	有	3		日本マイコン流通センター
ミュージ郎55	32,800円	有		有	有	3		日本マイコン流通センター
ミュージ郎55ST	22,800円	有		無	有	3		日本マイコン流通センター

スピーカー

ENIX

ESP-10AV	7,800円			有		3		日本マイコン流通センター

NEC

PC-SP103	6,280円			有		3		日本マイコン流通センター

KENWOOD

AS-3	4,980円			有		3		日本マイコン流通センター

DIATONE

DS-31P	3,800円	有	有	有	有	2	マルチメディアスピーカー	ワンダーボックス

富士通

FMT-SP101	9,800円			有		3		日本マイコン流通センター
FMT-SP101	7,800円			有		3		日本マイコン流通センター
FMV DeskPower用	5,000円	無	無	有	有	1	アンプスピーカー	ワークスコーポレーション

その他

アイ・オー・データ機器

GA-KIT98PCI	1,800円	有		有	有	3	G-RAM	日本マイコン流通センター

αDATA

AD-FS2	6,400円	有	無	有	有	3	コードレスFM音源ボード	ワンダーボックス

NEC

PC-9801-90	23,800円			有		1	その他ボード	日本マイコン流通センター
PC-9821A-E01	22,800円			有		3	G-RAM	日本マイコン流通センター
PC-9821X-BO3	18,000円	無	無	無	有	3	98Xシリーズ, ウインドウアクセラボード	ワンダーボックス
PC-9801-86	17,900円	有	有	有	有	1		ユニオンコンピューターネットワーク
PC-9801-86	14,800円	無	無	無	無	3	86音源	イオシス
PC-9801B3-E02	9,800円			無		3	G-RAM	日本マイコン流通センター
PC-9861K	2,500円	無	無	無	無	3	9600BPS, 汎用スロット RS232C 2ポート	イオシス
カウント切替付マウス	1,500円	無	無	無	無	3	角ピンマウス	イオシス

ELECOM

FM音源	6,500円	無	無	無	無	3		イオシス
CMA-SS10	5,800円	有		有	有	1		日本マイコン流通センター
PKB486NAU	2,980円			有		1		日本マイコン流通センター

CASIO

Z-1	7,800円	無	無	無	無	3	ポケコン	イオシス

Qvision

WIN NOTE	14,800円	有		有	有	3	G-RAM	日本マイコン流通センター

Diamond

EDDGE3D	17,800円			有		3	G-RAM	日本マイコン流通センター

電波新聞社

XRGB-1	22,800円	有		有	有	1		日本マイコン流通センター

東芝

J31BCSS1	2,000円	有		有	有	3		日本マイコン流通センター

HAL研究所

HTB-10	6,800円			有		1		日本マイコン流通センター

富士通

FMT-602	19,800円			有		1	拡張ユニット	日本マイコン流通センター
FMT-602	16,800円			有		3	拡張ユニット	日本マイコン流通センター
FMT-TU101	9,800円	無		無	無	3		日本マイコン流通センター
FMT-KB101A	2,800円	有		有	有	3		日本マイコン流通センター
FMT-KB501	2,800円	有		有	有	3		日本マイコン流通センター

MELCO

WGP-VX8	34,800円	無		有	有	3	G-RAM	日本マイコン流通センター
WGP-VG4	17,800円			有		3	G-RAM	日本マイコン流通センター

調査にご協力いただいた販売店リスト

- ■**OTTO**：〒101 東京都千代田区神田須田町2-2 シートネットワーク本社ビル ☎03-5256-3801
- ■**日本マイコン流通センター**：〒150 東京都渋谷区道玄坂2-3-2 DAIGAIビル7F ☎03-3463-4455
- ■**ソフトプラザ遊基**：〒321 栃木県宇都宮市峰町279-1カーサ峰町ビル ☎0286-39-4755
- ■**イオシス**：〒556 大阪府大阪市浪速区日本橋5-14-13 ☎06-631-6695
- ■**ユニオンコンピューターネットワーク**：〒556 大阪府大阪市浪速区日本橋4-15-23 ☎06-644-0554
- ■**ワークスコーポレーション**：〒630 奈良県奈良市大宮町3-4-4 ☎0742-35-5399
- ■**ワンダーボックス**：〒984 宮城県仙台市若林区南材木町34 ☎022-227-4681

パソコン周辺機器
買取強化宣言
パソコンならどんなに古くても
現金買取します

遊基パソコン館は

商品単位で査定しますので売りたい部品だけ買取ができます
買取価格は当店オリジナル査定+オークション基準価格でだしますので高価買取可能です
すべて現金にて決済しますので安心です
買取合計金額が5万円以上なら無料出張買取もやってます(どんな山奥でも栃木県内ならOK)
通常使用の多少のキズ、汚れ、ほこりはマイナス査定にはなりません
(たばこのヤニ・金属部の多量のサビはマイナス査定になりますが買取可能です)

専門店だからできる他店に負けない買取価格をご期待下さい

大量買い付けにより

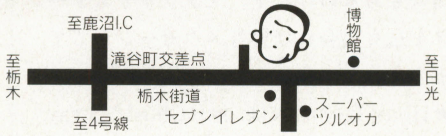
常時中古品大量在庫有

お問い合わせは　買取対象商品／パソコン本体・関連周辺機器・パソコン関連書籍・その他関連商品

遊基パソコン館

栃木県宇都宮市鶴田町2765-4 DENSHOビル2F

TEL 028-635-1351
FAX 028-636-3941
月曜定休 AM10:00ーPM7:00
栃木街道沿い県立博物館南



スーパーパソコンレクチャーX

TRACK #25

「絶対の危機！恐怖の電脳ウィルス（前編）」

BY くり ひろし

注：ヘールボップすい星ではありません。

★かつてはコンピュータ・ウィルスといえば，ソフトの違法コピーや海賊版といったものが温床だったのですが…インターネットの発展は同時に私たちに新たな危機をも，もたらしたのです。

★知り合いからくるメールはともかく，ぜんぜん知らないところからメールがくることもあります。ホームページのアンケートの回答などが不法に使われている場合もあるわけです。ブラウザでもデータを送る場合には警告メッセージがでてますよね？注意しましょう！

★Hoax E-mailには，他にGhostやStray Sheep（無実のソフトをウィルス呼ばわりするもの），FCC Modem Tax（ありもしない政府の陰謀を伝えるもの），Make Money Fast（ネズミ講です），Craig Shergold needs your get well cards（ガンで瀕死のCraig少年に絵ハガキを送ろうというもの）があります。

もし，これらのメールがきても無視ムシ!!

★無限連鎖になってしまいやすいチェーンメールは，例えば日本海重油流出事故に関連しての支援要請メールとか，正しい目的のものであっても，誰かれ問わずに「できるだけ多くの人にだしてください」というメールは基本的には転送してはいけません。もし転送する場合でも，何月何日までは転送して，などのように期間限定にしましょう。

★図の中でもふれましたが，メール・システム自体では絶対にウィルス感染することはありえません。しかし，添付ファイルを実行したりした場合はその限りではありませんから，広い意味ではメールでもウィルスに感染する，と言えなくもありません。ヘルパー設定には要注意です。

★参考文献：Good Times Virus Hoax FAQ,Les-Jones,1996/THE 'Good Times' VIRUS IS AN URBAN LEGEND, CIAC-Notes-94-04, 1994 / "Computer Security Countermeasure",IPA,1997＋体験…(;_;)

本作品内で使用されているシステム名や製品名は，一般にその開発元の商標または登録商標です。

THE COMPUTER VIRUS ATTACK!
電脳ウィルス地球を征服す!
同場所翌日
何かメールきてるかな…
あら，影くんからメール…
…何だ，これ？
なになに…
"Good Timesに注意してください"
これは重要な情報です。Good Timesと名のつけられたファイルに注意してください。
チャヌカー祭おめでとう，そして，用心してください。America Onlineに，電子メールで運ばれるウィルスがあります。もしあなたが"Good Times"と表示されたメールをうけとっても，絶対にそれを読んだりダウンロードしてはいけません。それはコンピュータ・ウィルスであり，あなたのハードディスクの中身を消去してしまうでしょう。また，このウィルスはあなたのメール・システムから勝手に他の人にウィルスを転送するでしょう。アメリカ連邦通信局FCCもこのウィルスに対しての警告を出しています。このメールをあなたの友人や，できるだけ多くの人に転送してください。
へー，コワいこともあるのねぇ
こーしてはいられないわ，編集部のみんなに転送しておこう
ポチッとな，と
!!
つぐ美くん，このメールはなんじゃ？
いや〜偉いでしょ？コンピュータ・ウィルスの警告ですよぉ！
これで我らがベーマガ編集部はウィルスの脅威を未然に防ぐことができたってワケですよ！
あのな，つぐ美くん…Good Timesってウィルスはな，
は〜
カンペキなデマじゃよ!!
だいたい自分で書いたメールじゃないだろ，それ？誰からもらった…！お，おい？
だっ
ドカ
ペキ
グシャア
ポキ
Yeah! Yeah! Yeah! Yeah! Yeah! Yeah! Yeah!
ピキュー
かわいそうに，影くんだって被害者の人だろうに…これはな，
一般にHoax E-mail（ホークスイーメール，電子メールデマ）と呼ばれておってな
いわゆる流言，噂のことなのじゃ
早い話が「不幸の手紙」
えええっ!?
〈非常にもっともらしく，だまされやすいもの〉
Good Times：Virus Hoaxの元祖。何年かおきに流行している。
PenPal Greetings：最近流行したHoax。Good Timesの亜流。
Deeyenda Maddick：Good Timesの亜流。ヒワイ言葉のアナグラム。
A Moment Of Silence：Good Timesの亜流。最も本当っぽい文面。
Irina：Good Timesの亜流。元々は本の広告。
Valentine's Greetings!：Good Timesの亜流。
〈あからさまにウソ臭いもの〉
Good Times Virus Hoax：Good Timesは本当でした，とするもの。
Free Money：トイレの花子さん並みに超インチキくさい文面。
Hoaxにはいろんなものがあるんだが，とくにコンピュータウィルスに関するものをVIRUS HOAX（デマウィルス）と言うんじゃ

Virus Hoaxの特徴
「×××という表題のメールがきても絶対に読まないでください」
「もしそのようなメールがきたら，すぐに消してください」
「もし読んだらあなたのハードディスクやCPUは破壊されます」
「しかもあなたの持っている他のメールアドレスに勝手に転送します」
「権威ある機関(例：米国連邦通信委員会FCC)も警告を出しています」
「このメールをできるだけ多くのあなたの友人知人に転送してください」
ほとんどのVirus Hoaxはこんな特徴のある文章で書かれているのじゃよ
う，今回のメールには確かにそういうことが…
まぁ要するにもっともらしいことが書いてあるけれど，じつは
・情報元が「伝聞」である
・感染する対象がはっきりしない（例：DOSのシステム領域に感染する，等）
・コンピュータの性格上明らかな「ウソ」が書かれている（例：物理的にCPUを破壊，等）
のように，ヒッジョーに怪しい！怪しさ大爆発といっても過言ではない！
そうか，Hoaxの何がいけないといって，やたらに転送しまくることでインターネット全体で膨大な量のメールが流れてしまうことなのね！限りあるインターネットの資源がムダ使いされてるわけか！
…あ，ひょっとしてこれってばチェーン・メールってヤツか？読む側もあちこちから同じメールを読まされるからちょーム力つくわねぇ
その分電話代もよけーにかかるわけだし——
コンピュータ・ネットワークに対する無知と過信が「何かヘンだ」と心のどこかで思いつつも，転送してしまう！
Hoax E-mailを別名"Social Virus"と呼ぶゆえん…転送するコト自体が「心理的なウィルス感染」なのだ！
したがってこのようなHoaxと呼ばれるメールは**絶対に，ずうえったいに転送してはならない！**
そもそも，コンピュータ・プログラムとは何か，を知っていればこんな電子メールを読んだだけで感染するようなウィルスなど存在しないことはわかりそうなもんじゃが…
え，そうなの？
そもそも，コンピュータ・ウィルスとは何か，だが…
IPA（情報処理振興事業協会）によれば，
(1) 自己伝染機能
(2) 潜伏機能
(3) 発病機能
のどれか一つを持つプログラムを，コンピュータ・ウィルス，と規定しておる！
What is Computer Virus?? コンピュータ・ウィルスとは何か？
・ウィルスは実行形式のプログラムである（単なるデータではない）
データ
プログラム（実行可能）
・ウィルス単独では存在しない
他のプログラム
ウィルス
ウィルスプログラム
・悪さをしない期間（潜伏期間）がある
プログラムA
ウィルス
・物理的な破壊活動をするものは存在しない
・感染するためには該当するプログラムを実行する必要がある
プログラムB ＜実行中＞
ウィルス
プログラムC
ウィルス
ウィルス
・何か他のファイルに感染する（ファイルの書き換えや追加を行なう）
プログラムD
ウィルス
・ほとんどの場合メモリデータの書き換えやシステムの書き換えを行なう（この勝手に内容を書き換えることをさして，「破壊」と呼ぶ）
プログラムE
・普通の操作では，感染したことを知ることはできない（専用のプログラムが必要）

クルマは走らなけりゃ人をひかないし，銃は引金をひかなけりゃ弾はでない!!
…であるからして，ウィルスもプログラムである以上，なんらかの形でそのプログラムが起動されるコトが感染のためには絶対条件なのだ！
これを因果応報とゆー
少なくとも今の電子メールのしくみでは感染のしようがない
そうか，電子メールってたとえばバイナリ・ファイルを送る場合でも，全部文字データ（テキストデータ）に変換されるから…
メール作成＋バイナリ・ファイルの添付
メールソフトがすべてテキストに変換
送信
Internet
受信
メールソフトでそのまま見る
添付ファイルをさわらない
文字データのままなので感染不能
添付ファイルをファイルに保存
デコードされ，バイナリ・ファイルになってしまうので感染する危険がある
添付ファイルを見るために対応したヘルパーを起動する
バイナリ・ファイルにもどるうえ，マクロプログラムなどが動作してしまう場合があるため，感染する確率は非常に高い
添付ファイルが実行プログラムだったため，実行してしまう
バイナリ・ファイルにもどるうえ，プログラムは動作してしまう！万一ウィルス感染プログラムの場合，100％確実に感染!!
いわゆる「添付ファイル」としてバイナリ・ファイルが送られてきても，ファイルとして保存したり，対応するワープロをヘルパーとして起動しないかぎり，デコードされて元のバイナリ・ファイルにもどることは絶対にない！
…すなわち，メールを読んだだけで感染することなど，絶対にありえん！
それにしても，いくら影くんがおっちょこちょいとはいっても…コンピュータに関する知識は並みではないはずなんだが…。こんなものにだまされるなんて，どうしたっていうんだろう？
そ，そうといえばそうね…？
ね，ドクター……
はい？
なんだか，パソコンの調子が悪いんですけど…
どうした？
なんか，さわってもいないのにディスクが動いてるし…妙に動作が重たいのよね
？常駐ソフトかなんか動いとるんじゃ？
そんな覚えは…
ああ!?
こ，これは……!!
ウィルス？
…ウィルス？
う〜ん…お，おれは何をした!?
な…何!?
い…いったい，何が起こっているのっ!?
ピピピピピピピピピ
ぜ…ぜんぶウィルス!?
ピー ピー ピー
うあああああ
うぃるすー うぃるすー うぃるすー
TO BE CONTINUED
次回に続く!!
Asisted by Eri. Special thanks to Mai, Yuichi.
©すくえあ

インフォメーション・キャッチ・アップ

Information Catch Up

今月の注目 Catch UP!

676音色でCD並みの高音質再生を実現

●ヤマハ ソフトウエア・シンセサイザ『S-YXG50』

今月の「注目Catch UP!」は，5月15日にヤマハから発売される『S-YXG50』(価格5,000円)です。

S-YXG50は，話題のMMX対応Pentium（ペンティアム）で動作するソフトウエア・シンセサイザで，パソコン上でCDと同等の高音質MIDIデータ再生を実現します（Pentium-166MHz以上でも利用可能）。

従来のソフトウエア・シンセサイザに比べ，音色は360から676音色に，同時発音数は32音から128へと大幅にアップ。また，マイクロソフト社のDirectSOUND（ダイレクトサウンド）もサポートしており，最新のゲームやエンタテイメント・ソフトのBGMを迫力あるサウンドで楽しむことができます。

なおS-YXG50は，パソコン通信などオンラインでの販売が予定されています。発売に先がけ，ヤマハのホームページやNIFTY-Serveでは，60日間の使用期限付き体験版を無償配付中。興味のある人はさっそくアクセスしてみてください。

■問い合わせ先
ヤマハ株式会社
コンピュータミュージックインフォメーションセンター ☎053-460-2934
■ホームページ
http://www.yamaha.co.jp/

パソコン

PRESARIO（プレサリオ）全シリーズに“MMX対応Pentium”を搭載

●コンパック PRESARIOファミリ

コンパックが，人気の『PRESARIO（プレサリオ）ファミリ』に新製品を追加しました。今回登場した新製品には，最新CPUの“MMX対応Pentium”を搭載。用途に合わせて4シリーズ5モデルから選ぶことができます（全製品オープン価格）。

●PRESARIO 1000シリーズ

10倍速CD-ROMドライブ，33,600bpsの高速FAXモデムなどを標準装備した，本格的なマルチメディア・ノート・パソコンです。仕事／趣味の両面で活躍してくれます。

●PRESARIO 3060

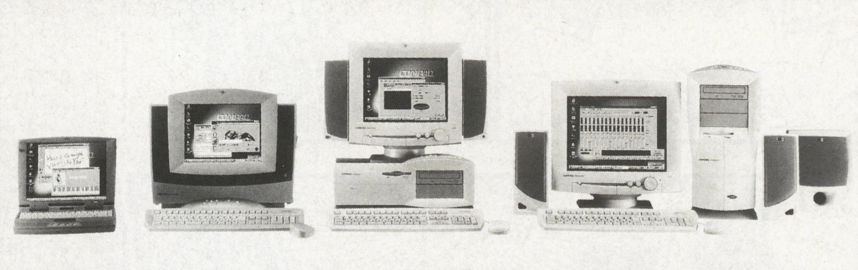
省スペースと可搬性を考慮した，新コンセプトのデスクトップ・パソコンです。12.1インチTFTカラー液晶ディスプレイの採用により，デスクトップ・パソコンとしては超軽量の11.8kgを実現しました。

●PRESARIO 4182

PRESARIOファミリの主力ともいえる，ホーム&ファミリー向けデスクトップ・パソコン。本体上部に配置された“イージー・アクセス・ボタン”により，手軽な操作でパソコンを操作できます。

●PRESARIO 8770

最速のMMX対応Pentium-200MHzを搭載した，PRESARIOファミリの最上位モデルです。3Dビデオカード，サブ・ウーハ付スピーカ・システムなど，最高のマルチメディア環境がそろっています。



■問い合わせ先
コンパック株式会社
プレサリオ・サポート・センター ☎0120-099589
■ホームページ http://www.compaq.co.jp/

PRESARIO 8770の主な仕様	
CPU	MMX対応Pentium-200MHz
キャッシュ	512kB（PBSRAM）
メモリ	32MB（最大128MB）
ビデオ（ビデオメモリ）	S3社 ViRGE（2MB）
HDD	3.8GB
FDD	3.5インチ×1（3モード対応）
CD-ROMドライブ	16倍速
ディスプレイ	17インチ
サウンド	Sound Blaster Pro互換
拡張スロット（空き）	PCI×2（2），ISA×2（2），ISA／PCI×1（1）
外形寸法（幅×奥行×高さ）／重量	本体：235×475×435mm／9.5kg ディスプレイ：463×418×426mm／17.6kg
備考	MicrosoftWord 7.0，Excel 7.0など14種類のソフトが付属

パソコン 省スペース&軽量化への挑戦！

●日立製作所　FLORA 310（フローラ）

日立製作所の『FLORA 310』は，省スペースと軽量化を究極まで追求した，新コンセプトのビジネス向けデスクトップ・パソコンです。

最大の特徴は，液晶ディスプレイを一体化させたその本体デザイン。奥行き幅はわずか19cm。従来のデスクトップ・パソコンの約1／3のスペースで設置できます。

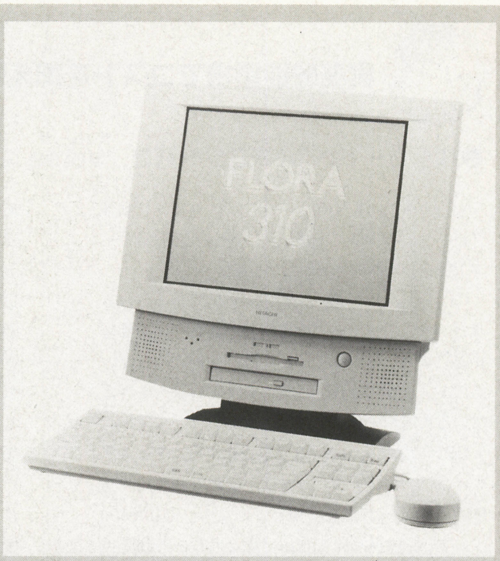
モデルは，搭載しているCPUと液晶ディスプレイによって分けられていますが，中でも上位モデルで使用されている“13.3インチ・スーパーTFTカラー液晶ディスプレイ”は，最高で1,024×768ドット（65,536色）表示が可能。チルト機構で見やすい角度に調整でき，小さな文字から静止画／動画まで鮮明に表示してくれます。

最上位モデルでは，CPUにMMX対応Pentium-200MHzを搭載。大容量3.2GBのHDD，10倍速CD-ROMドライブ，10BASE-TのLANインターフェースを搭載。省スペース・パソコンに実用機能を満載しています。

また，LAN／SCSI／サウンド／表示の各機能をオンボード化することで，拡張スロット占有を解消。拡張性も確保しました。

『FLORA 310』は，CPU／メモリ／HDD／ディスプレイなどが異なる10モデルが用意されています（価格340,000～748,000円）。これらのモデルは，4月25日から5月30日にかけて順次出荷される予定です。

■問い合わせ先
株式会社　日立製作所
HITACカスタマ・アンサ・センター
☎0120-2580-12
■ホームページ
http://www.hitachi.co.jp/index-j.html



FLORA 310モデルPC-5DL01-ZDPMAの主な仕様

CPU	MMX Pentium-200MHz
キャッシュ	256kB（PBSRAM）
メモリ	32MB（最大128MB）
ビデオ（ビデオメモリ）	C&T社 B65554（2MB）
HDD	3.2GB
FDD	3.5インチ×1（3モード対応）
CD-ROMドライブ	10倍速
ディスプレイ	13.3インチ・スーパーTFT
サウンド	Sound Blaster Pro互換
拡張スロット（空き）	ISA／PCI×1（1）
外形寸法／重量	385×190×399mm／約9.0kg
備考	ほかに“小型キーボード・モデル”も用意

パソコン デザインを一新したデスクトップ・シリーズ

●日本ゲートウェイ2000　デスクトップ・シリーズ

「ユーザーの希望に合わせたオーダー・メイド販売」「24時間の電話サポート」など，魅力的なサービスで人気の日本ゲートウェイ2000から，“MMX対応Pentium”を搭載したデスクトップ・パソコンの新製品4モデルが発売されました。

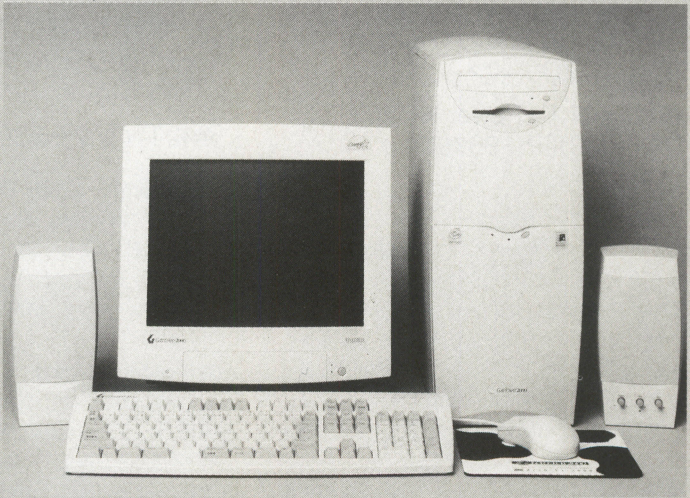
新製品では本体デザインを一新。曲面を強調した筐体は，拡張性も考えて本体カバーを手軽に開閉できるようになっています。

普及モデルの『P5-166プロフェッショナル』は，CPUにMMX対応Pentium-166MHzを搭載。16MBのメモリ，1.2GBのHDD，オン・ボードで搭載された3Dビデオ・カードと16bitサウンド機能を装備。さらに16倍速CD-ROMドライブと15インチ・ディスプレイがセットになって，199,800円という驚異の低価格。見逃さない手はありません。

上位機種の『P5-200マルチメディア』では，MMX対応Pentium-200MHz，32MBのメモリ，5GBのHDDに加え，SCSIコントローラや33,600bpsのFAXモデム，CD-Rドライブを標準装備する豪華さ。これで価格が435,800円だというのですから，これまたオドロキです。

また，これら新製品をもとに「ユーザーの注文によるスペックの変更」も可能。9GBの超大容量HDDを始め，幅広いオプションが用意されています。

■問い合わせ先
日本ゲートウェイ2000株式会社
☎0120-54-2000
■ホームページ
http://www.jp.gw2k.com/



P5-200　マルチメディアの主な仕様

CPU	MMX対応Pentium-200MHz
キャッシュ	512kB（PBSRAM）
メモリ	32MB（最大64MB）
ビデオ（ビデオメモリ）	STB ViRGE VX（8MB）
HDD	5GB
FDD	3.5インチ×1（3モード対応）
光ディスク	16倍速CD-ROMドライブ／CD-Rドライブ
ディスプレイ	17インチ
サウンド	Ensoniq VIVO90 Wavetableサウンド・カード
拡張スロット（空き）	PCI×3（1），ISA×2（0），ISA／PCI×1（1）
外形寸法／重量	本体：203×485×470mm／オプション装備により増減 ディスプレイ：425×434.2×459.1mm／19kg
備考	『MS-Office95 スタンダード』，MMX対応ソフトが付属

パソコン　実務機能重視でコストを抑えたノート・パソコン

●パッカードベルNEC ジャパン　Versa（バーサ） 2535

パッカードベルNECジャパンが，ビジネス向けノート・パソコンの新製品『Versa2535』（オープン価格）の販売を開始しました。

CD-ROMドライブがオプションになっているなど，マルチメディア機能で省略されている部分があります。しかしそのぶん価格が抑えられているので，2台目の実務向けパソコンの購入を考えている人におすすめです。

CPUにはPentium-133MHzを搭載。ディスプレイには，コストダウンをはかるため12.1インチDSTNカラー液晶を採用しています。800×600ドット（256色）まで表示可能なうえ，外部ディスプレイを接続すれば，液晶ディスプレイとの同時表示もでき，プレゼンテーションにも活用できそうです。

本体前面のスロットには，オプションの8倍速CD-ROMドライブか，バッテリのどちらかを装着可能。側面のスロットにも，FDDかバッテリを装着できるので，必要にあわせてバッテリ駆動時間を延ばしたり，周辺機器を接続することができます。

ノート・パソコンならではの機動性と拡張性は，オフィスを飛び出して働くビジネスマンに最適です。

■問い合わせ先
パッカードベルNECジャパン株式会社
☎03-5445-4088
■ホームページ　http://www.pbnec.co.jp

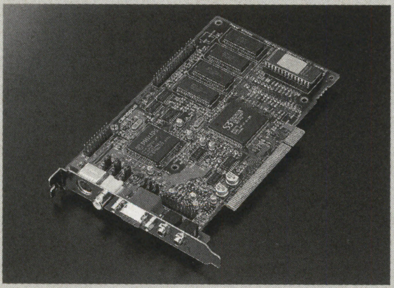
Versa2535の主な仕様	
CPU	Pentium-133MHz
キャッシュ	256kB（PBSRAM）
メモリ	16MB（最大48MB）
ビデオ（ビデオメモリ）	C&T社65548（1MB）
HDD	約1GB
FDD	3.5インチ×1（3モード対応）
ディスプレイ	12.1インチDSTNカラー液晶
サウンド	Sound Blaster Pro互換
PCカード・スロット	TYPE II×2（TYPE III×1としても使用可）
外形寸法／重量	299×240×52mm／約3.4kg
バッテリ駆動時間	約2時間

接続キット　98mate＆VALUE STARシリーズをパワーアップ！

●カノープス　Power Window（パワー ウィンドウ） DX，DX／4MC用PC-98対応キット

人気のグラフィック・アクセラレータ・ボード『Power Window DXシリーズ』のオプションとして，ディスプレイ・ドライバと専用接続ケーブルをセットにした『PC-98対応キット』（価格3,800円）が登場しました。これを使用すれば，DOS／Vパソコン専用だった『Power Window DXシリーズ』を，PC-98シリーズで利用できるようになります。98mateやVALUE STARシリーズに接続して「3D＆フルカラー＆ビデオ入力機能」を大きくパワーアップさせましょう。

■問い合わせ先
カノープステクニカルサポート　☎078-992-6830
■ホームページ
http://www.canopus.co.jp/



キャプチャカード　MPEG1ファイルをリアルタイムで作成

●松下インターテクノ　Broadway（ブロードウェイ）

『Broadway（ブロードウェイ）』（オープン価格）は，取り込んだ動画をリアルタイムでMPEG1データとして保存してくれる，MPEGエンコーダ・カードです。また，AVI形式で保存された動画ファイルを，MPEGデータへ変換もしてくれます。

■Broadway主な仕様
対応機種：DOS／Vパソコン※要PCIバス
対応OS：Windows95／WindowsNT
標準的な取り込み条件：352×240ドット，29.97フレーム／秒（NTSCの場合）
■問い合わせ先
松下インターテクノ株式会社　☎03-3779-8679
■ホームページ
http://www.mitc.co.jp/

ソフト　本物の伊賀忍術をマルチメディアで体験

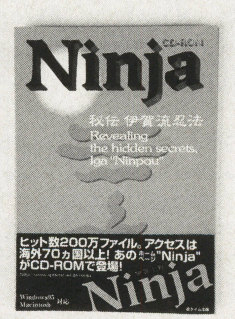
●上野市観光協会　NINJA（ニンジャ）伊賀CD-ROM

『NINJA伊賀』（価格4,800円）は，本物の伊賀忍術をマルチメディアで体験できるCD-ROMソフトです。

これは上野市観光協会がインターネットで提供している「NINJAパートI・II」から，とくに人気のあった情報を精選したもので，伊賀忍者を切り口に上野市をアピール。動画や音声も大幅に追加されています。

内容は「鍛練／忍者食／精神統一」をはじめ，現代生活にも役立つ6分野に分かれています。

■問い合わせ先
上野市観光協会　☎0595-21-4111
■ホームページ
http://www.sphere.ad.jp/ninja/



ソフト

Windows95対応 キッズ・アイデア・ワープロ

●マイクロソフト Creative Writer 2日本語版

（クリエイティブ ライター）

子供用ワープロとして人気の『Creative Writer』のバージョン・アップ版『Creative Writer2日本語版』（オープン価格）が，4月18日に発売されました。

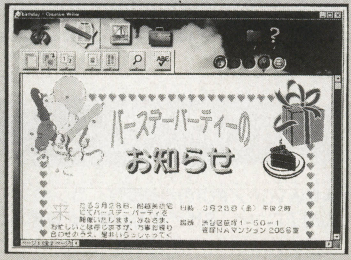
ワープロ本来の機能に加え，文字の特殊装飾やカラフルなフレーム，文書へのサウンドの貼り付け，カード・レイアウトなどユニークな機能を追加。さらにホームページ作成機能を装備するなど，文章を書くだけでなく創作も体験できる楽しいワープロとなっています。

■問い合わせ先

マイクロソフト株式会社インフォメーションセンター ☎03-5454-2300

■ホームページ

http://www.microsoft.co.jp/



ソフト

アクセスできるホームページを制限

●マキエンタープライズ Kids GoGoGo（キッズ・ゴーゴーゴー）

『Kids GoGoGo』（価格5,550円）は，インターネット上にある不適当なホームページへの接続を，使用するWWWブラウザを問わず制限できるソフトです。アクセスを制限するホームページは自由に指定できるので，特定のホームページにアクセスさせたくないときに活用しましょう。

初期状態では，接続を制限する約8,000のホームページを収録。発売元のマキエンタープライズでは，毎月制限するホームページのデータを追加する“更新データ・サービス”も用意しています。

■問い合わせ先

株式会社マキエンタープライズ ☎0883-72-5452

■ホームページ

http://www.makie.com/

アクセサリ

パソコンの放熱ファンからでるホコリをシャットアウト！

●ハローシステムズ パインウィンド

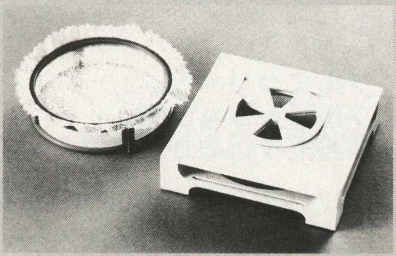
『パインウィンド』（価格1,500円）は，パソコンの背面に配置されている放熱ファンに設置して，ホコリの排出やホコリが外から入り込むのを防ぐアクセサリです。

放熱ファンからは，パソコン内部のホコリが，熱くなった空気といっしょに排出されています。これらを吸うと頭痛や吐き気の原因にもなり，健康上よくありません。パインウィンドを装備して，有害なホコリをシャットアウトしましょう。

■問い合わせ先

ハローシステムズ株式会社

☎092-412-5901



コンテスト

パソコンでキミの感性を試そう！

●“NECマルチメディア大賞'97”&“オンライン・セミナー”

パソコンで作成した優秀なデジタル作品を決定する“NECマルチメディア大賞'97”の作品募集が，3月1日からはじまりました。募集概要はつぎのとおりです。

募集期間：平成9年3月1日～平成9年6月30日

募集部門

①**自由部門**：パソコンで制作したCG／アニメ／サウンドなどの作品や，画像／音声などを組み合わせた双方向性マルチメディア作品

②**ノン・デジタル部門**：「わたしとパソコン」をテーマとする作文／イラストなどで，パソコンに対する思いを表現した作品。

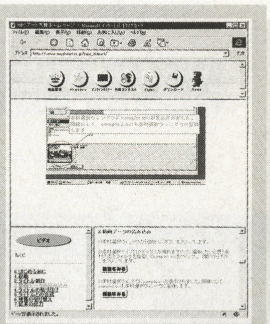
③**サウンド部門**：課題曲をパソコンで編曲するか，課題曲をイメージしたビデオ作品。

④**マルチメディア部門**：「虹」をテーマに，パソコンで制作されたCGなどのマルチメディア作品。

⑤**オリジナル・ゲーム部門**：PC-FXGA用のオリジナル・ゲームやアニメ作品。

また，NECは作品募集と同時に，インターネット上でマルチメディア作品の作り方を解説するパソコン講座“オンライン・セミナー”を開講しています。このセミナーには，次のような特徴があります。

●**7種類の講座**：CG／アニメ／音楽／写真／ビデオ／マルチメディア／DTPの7種類の講座を開講。初級者向け内容から開始し，順次高度な内容を展開していく予定。



●**体験版ソフトを提供**：各講座で使用している体験版ソフトのダウンロードが可能。セミナーの内容を自分のパソコンで体験しながら，マルチメディア作品の作りかたを学ぶ。

●**CD-ROMで配付**：インターネット利用環境を持たないユーザー向けに，セミナーの内容や体験版ソフトを収録したCD-ROMを無償で配付。Bit-INNやPCクリーン・スポットなどNEC関連施設で配付する他，郵送も行なう。

コンテストでは大賞の賞金100万円をはじめ，たくさんの賞金／賞品を用意しています。セミナーを利用してテクニックをみがき，積極的にチャレンジしてください。

■問い合わせ先

NECマルチメディアアート大賞事務局

☎03-3441-5048

■ホームページ

http://www.meshnet.or.jp/nec_mmart/

ホームページ

コミックのデータベース&ショッピング・サービスがスタート

●MANGA PAC（マンガ パック）

インターネットでマンガ情報を検索，さらに注文までできる“MANGA PAC”が，4月中旬からスタートします。

MANGA PACでは，各出版社から発行されているコミック単行本の発売状況や，各コミックのストーリー内容などをホームページ上で無料で提供。約5,000巻，タイトル・ベースで約1,500作品の情報を収録し，お気に入りの作品をすぐに探すことができます。見つけた作品はそのままホームページ上から注文することも可能。都内なら，注文後約7日後に商品が到着します。

サービス開始当初では日本語のテキスト・ベースになる予定ですが，今後は画像も表示する予定です。また，マンガだけでなく，メディア・ミックス商品（ビデオ／CD／ゲームなど）なども販売していくとのことです。マンガ好きな人はぜひチェックしてください。

■ホームページ

http://www.mangapac.com/

超低価格ビデオ・キャプチャ・カードがアイ・オー・データから発売！

GV-VCP／PCI

価格14,800円

パソコン活用として新しく注目されはじめているのが，動画をパソコン上で編集するDTV（デスク・トップ・ビデオ）です。ビデオカメラで撮影した映像から必要な部分だけを抜きだし，テンポのよい映像に編集します。
今回は，パソコンの機能を手軽に追加できる低価格ビデオ・キャプチャ・カード『GV-VCP／PCI』を紹介しましょう。

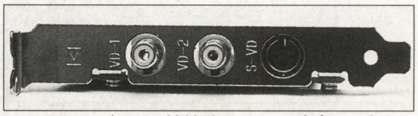
問い合わせ先
株式会社アイ・オー・データ機器
新製品案内窓口
☎0762-60-1024
ホームページ
http://www.iodata.co.jp/

フルスクリーン／フルモーションで動画取り込みができる

GV-VCP／PCIは，PCIバスを搭載したDOS／Vパソコン，PC-98シリーズに対応したビデオ・キャプチャ・ボードです。
最大で640×480ドット，30フレーム／秒で動画を取り込むことができます。映像入力端子は，Sビデオ入力端子を一つ，コンポジット・ビデオ入力端子を二つ装備。これなら，複数のビデオ機器を常時接続しておけますね。デジカメなどを接続しておけば，話題のTV電話の体験も可能。
同社製のグラフィック・カードと併用すれば，オーバー・レイ機能も利用でき，取り込みたい映像をかんたんに探すことができます。

付属ソフトでマルチメディア作品作りに挑戦しよう

専用のビデオ・キャプチャ・ツール『VideoRecorder（ビデオ・レコーダ）』をはじめ，動画編集ソフトの『VideoWork（ビデオワーク）』，画像レタッチソフトの『ImageFolio（イメージ・フォリオ）』，画像データベース・ソフトの『PhotoAlbum（フォト・アルバム）』の4本のツールが付属しています。これらのツールを利用して，オリジナル・シールやホームページ画像の作成に挑戦してみるのもよいでしょう。旅行に行ったときのビデオを編集して，紀行ビデオを作ってみるのもおもしろそうですね。
最近は，デジカメにもビデオ出力機能が装備されています。低価格のGV-VCP／PCIは，動画にかぎらず，手軽に画像を入力できる機器として活用できそうです。



▲GV-VCP／PCIの接続端子。コンポジット映像入力端子二つと，Sビデオ入力端子が装備されている

▲付属ツールの一つ『VideoRecorder』。入力画像の取り込みだけでなく，記録した動画ファイルの再生も行なえる

『GV-VCP／PCI』を1名様にプレゼント！

本記事で紹介しているビデオ・キャプチャ・カード『GV-VCP／PCI』を，抽選で1名のかたにプレゼントします。
希望者は，ハガキに以下の項目を記入のうえ，"ビデオ・キャプチャ・カード　プレゼント係"までご応募ください。しめ切りは6月7日（必着）。なお，当選者の発表は製品の発送をもってかえさせていただきます。
パソコンの新しい活用法を見つけたい人は，さっそく応募しましょう！
■応募ハガキ記入項目
応募者の住所／氏名／年齢／電話番号／職業
■応募先
〒141 東京都品川区東五反田1-11-15
電波新聞社　マイコンBASICマガジン編集部
ビデオ・キャプチャ・カード　プレゼント係

Track 9
持ち歩いて楽しむコンピュータ・ミュージック！

Welcome! WITH 東芝 Libretto 50CTA & ローランド SCP-55P

DTM初心者も大歓迎！

パソコンMUSICスタジオ

東芝Libretto 50CTA
(アプリケーションモデル)
価格248,000円

ローランド SCP-55P
(DTMパッケージ)
価格39,800円

■東芝 ダイアル3100 ☎03-3252-3100
■ローランドDTMホットライン ☎03-3251-5791

モバイル・コンピューティングという言葉が，パソコン界では流行語の一つになっています。ノート・パソコンやPDA (Personal Digital Assistance)のような持ち歩くことのできるマシンによって，さまざまなシーンでコンピュータを活用しようというのがその内容です。
今回は，そんなモバイル・コンピューティング環境を使って，コンピュータ・ミュージック環境を持ち歩いてしまおうという企画です。

超小型ノート・パソコン

最近のノート・パソコンは，二つの系統にわかれています。

一つは，できうる限りの能力をノート・パソコンという形に詰め込んでしまおうという，いわば省スペック・デスクトップを目指したノート・パソコンです。

そして，もう一つがノート・パソコンの本来の形である，小型で持ち歩くことのできるサブノートあるいはアンダー・サブノート（ミニノート）といわれる系統のノート・パソコンです。

《第1表》Libretto 50のスペック

CPU	Pentium-75MHz
メモリ	16MB（最大32MB）
ハードディスク	810MB
ビデオ	640×480（1,677万色）
PCカード	TYPE II×1
OS	Windows95インストール済み
サウンド	Sound Blaster Pro互換
その他	IrDA／ASKポート

今回は，携帯マシンの代表である東芝の『Libretto 50CTA』（**写真1**）を使い，持ち運ぶことができるコンピュータ・ミュージック環境を構築してみたいと思います。

Libretto 50は，小型ノート・パソコンの代表とはいえ，デスクトップに負けないだけの強力なパワーを持っています。

《写真1》
東芝の超小型Windows95パソコンLibretto 50。コートのポケットに簡単に入ってしまうほど小さい

CPUには，Pentium-75MHzを搭載し，6.1インチとはいえ640×480ドットで1,677万色を表示できるTFT液晶ディスプレイを搭載しています。動作OSは，標準でインストールされているWindows95。さらにくわしいスペックについては，**第1表**をご覧ください。

このような高性能が，210×115×34mmのコンパクトなボディに詰め込まれているのです。

PCカード型MIDI音源

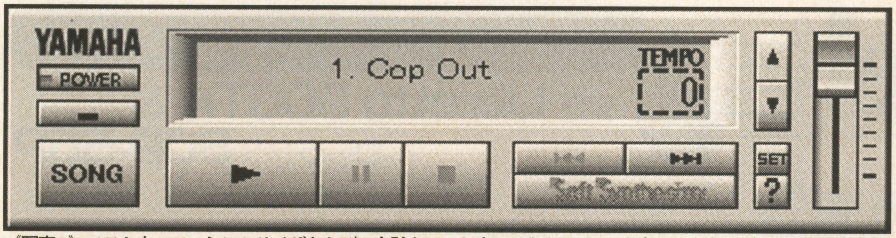
ノート・パソコンでMIDI音源を鳴らす方法は，いくつかあります。

まずは，通常の外部MIDI音源を使用するという方法です。最近のMIDI音源は，たいていシリアル端子での接続に対応しています。シリアル端子ならばノート・パソコンにも用意されているので，そこに音源を接続すれば，デスクトップ・パソコンと変わらない環境が簡単に構築できます。

しかし，この方法ではせっかく小型で持ち歩くことができるノート・パソコンが外部音源もいっしょに持ち歩かなければならず，「小型である」というノート・パソコンのメリットが失われてしまいます。

省スペック・デスクトップ・タイプのノート・パソコンならば，この方法でもかまわないでしょうが，持ち運んで使いたいという用途にはあまり向いていません。

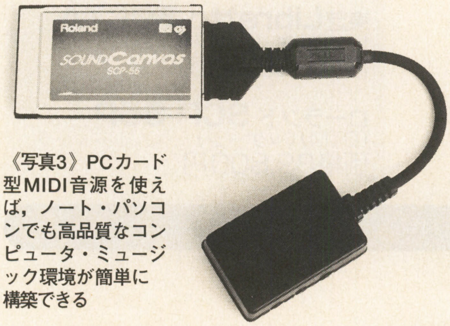
つぎに，外部機器を使わずソフトウエ



《写真2》ソフトウエア・シンセサイザならば，余計なハードウエアなしでMIDIを楽しむことができる。画面はヤマハSYXG-50C

《第2表》SCP-55PのMIDI音源部スペック

音源	GM／GS音源
音色数	354音色／9ドラムセット／1SFX
最大同時発音数	28音
パート数	16
エフェクト	リバーブ／ディレイ



《写真3》PCカード型MIDI音源を使えば，ノート・パソコンでも高品質なコンピュータ・ミュージック環境が簡単に構築できる

《写真4》パソコンMIDI標準音源といえるSC-55mkⅡ。最近ではSC-88シリーズに移行しつつあるが，系列的にはどちらも同じシリーズの音源だ

ア・シンセサイザとPCM音源を使って，高品質なMIDI音源機能を実現する方法があります。とくに，MMX対応Pentiumの機能を使ったソフトウエア・シンセサイザなどでは，単体のMIDI音源には負けないくらいの高品質な演奏が可能になっています（**写真2**）。

しかし，一般にノート・パソコンはあまりCPUパワーに恵まれていません。ソフトウエア・シンセサイザは，どちらかというとCPUパワーを必要とするソフトウエアなので，単に再生するだけならばともかく，コンピュータ・ミュージック用途に使うには少し不安が残ります。

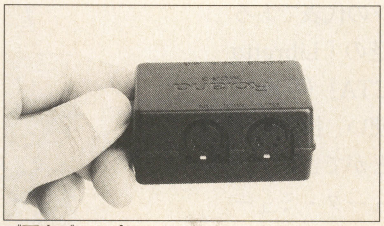
そして最後に紹介する方法が，今回の本命であるPCカード型MIDI音源を使用する方法です。PCカード型MIDI音源は数種類発売されていますが，今回はローランドから発売されている『SCP-55P』を使用することにします（**写真3**）。

SCP-55Pの能力

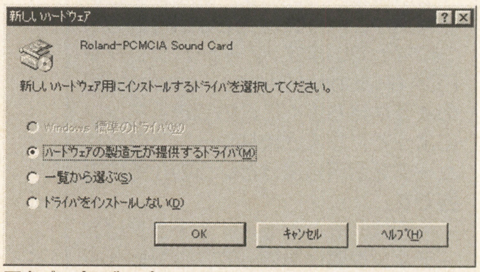
SCP-55P（以下SCP-55と略）は，標準MIDI音源といえるSC-55シリーズの流れをくむMIDI音源です。

スペックでいうと音色数354音／9ドラムセット，同時発音数28音となります（**第2表**）。能力的にはSC-55mk2と同等の能力を持っているといっていいでしょう（**写真4**）。

SCP-55には，MIDI音源としての機能だけでなく，ステレオPCM音源の機能



《写真5》オプションのMIDIコネクタ・ボックスを追加することにより，入出力MIDI端子を使って，MIDIコントローラの役割を果たすこともできる



《写真6》プラグ＆プレイにより，PCカードをWindows95が認識する

も搭載されています。ということは，これ1枚でいわゆるパソコン用音源としての機能を両方とも満たすことができるわけです。

すでに音源を内蔵しているノート・パソコンならば，あまり必要のない機能ですが，音源を持たないマシンではありがたい機能でしょう。

これだけの能力が，ちっぽけなPCカード（PCMCIA TYPE Ⅱ）に搭載されているのです。実際に音を聴いてみるとわかると思いますが，音質的にもふつうの外部MIDI音源に負けないほどにすばらしいものです。

ところで，SCP-55の入出力端子は，MIDI＆PCM音源の音声出力端子と，マイクの入力端子が用意されています。通常は，この音声出力端子を使ってヘッドホンなどで演奏を聴くことになります。

また，MIDIコネクタ・ボックス（単体のSCP-55ではオプション）を追加することによって，MIDI信号の入出力端子を追加することができます（**写真5**）。

つまり，SCP-55を搭載したマシンを使って，外部MIDI機器を使った入力や，外部MIDI機器の制御などが行なえるのです。

使いかたによっては，簡単に持ち運ぶことができる万能MIDIコントローラとして，ノート・パソコン＋SCP-55を使うことができるでしょう。

実際に接続して使ってみよう！

それでは，さっそくSCP-55をLibretto 50に接続してみることにしましょう。

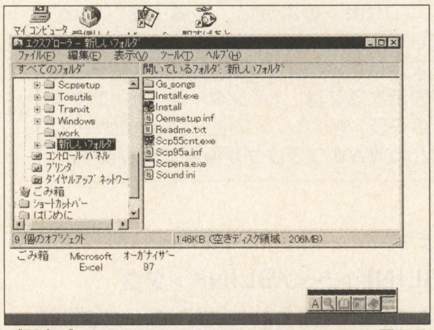
ふつうのWindows95ノート・パソコンならば，何も考えずにPCカード・スロットにSCP-55を挿入してしまってかまいません。

すると，プラグ＆プレイにより自動認識され，Windows95にドライバを要求されます（**写真6**）。そこで，付属のフロッピーディスクをドライブに入れ，“Scp95a.inf”ファイルを指示すると，ドライバがインストールされます。

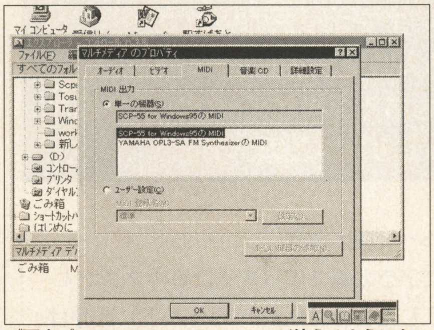
しかし，Libretto 50の場合は，少々ちがった手順をふまなければなりません。

《写真7》Libretto 50では，一つしかないPCカード・スロットでフロッピーディスク・ドライブを接続する

《写真10》Libretto 50＋SCP-55ならば，携帯するのもラクチンだ！



《写真8》あらかじめ，SCP-55のWindows95用ドライバをハードディスクにコピーしておく



《写真9》Libretto 50でSCP-55が使えるようになったようす

Libretto 50では，フロッピーディスク・ドライブがPCカード接続になっています。そのため，SCP-55を挿入した状態でフロッピーディスクを使うことができないのです（**写真7**）。

ですから，あらかじめSCP-55用Windows95ドライバを，ハードディスクの適当なディレクトリにコピーしておく必要があります（**写真8**）。

そうしてから，フロッピーディスク・ドライブを外し，SCP-55を挿入します。そして，ドライバを要求されたときに，先ほどコピーしたディレクトリ内の“～.inf”ファイルを指定すればいいわけです。

この手順により，Windows95からSCP-55を使用することができるようになります（**写真9**）。

携帯コンピュータ・ミュージック環境が完成！

このようにセットアップが完成した携帯コンピュータ・ミュージック・マシンの用途には，どのようなものがあるでしょうか（**写真10**）。

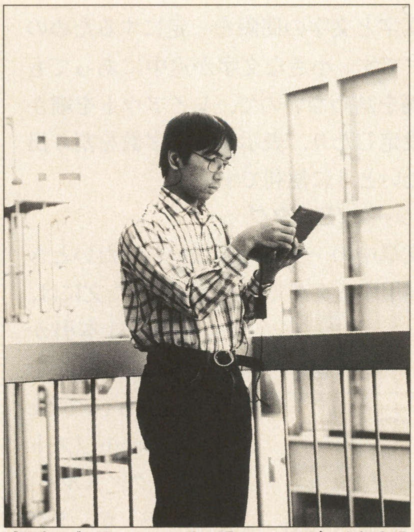
まずは，どこにでも入力環境を持ち歩けることから，思いついたメロディなどをメモする，移動型打ち込みマシンとしての用途が考えられます。音楽の発想は，いつどこで思いつくかわかりません。

このような携帯コンピュータ・ミュージック環境があれば，いつでもきちんとした環境で音楽をメモすることができます（**写真11**）。

そのほかにも，曲データをたくさん詰め込んだマシンを，移動カラオケ・マシンとして使うこともできます。アンプやスピーカさえ用意できれば，宴会にカラオケ持参でいくということも可能でしょう。

もちろん，ヘッドホン・ステレオ代わりに使って，気に入った曲を移動中聴くということも簡単です。さすがにポケットに入れて持ち歩くのは大変でしょうが，カバンなどに入れて持ち歩くぶんには，とくに重いということもないはずです。

さて，みなさんならば，この世界最小の音楽スタジオをどのように使ってみたいと思いますか？



《写真11》思いついたその場で，メロディを打ち込むことも可能

BMネットワークTODAY改め

めざせ！ホームページ開設

教えて やまかん先生

講義その2「リンク」で複数の文書をつなげよう

TEXT BY 山崎 寛（やまかん）

HTML文書の書きかたを覚えてホームページを作ろうという，壮大な野望を持つこのコーナー。テキスト・エディタとWWWブラウザがあればすぐ作成できるので，興味のある人はぜひ挑戦してください。

今回はホームページの最大のウリでもある，複数のHTML文書間を移動できる「リンク」というタグを扱ってみたいと思います。

本記事で紹介しているリストは，『メモ帳』や『ワードパッド』などのテキスト・エディタで入力できます。入力した文章は，“○○.htm”のように，拡張子を“htm”にして保存してください。

入力したHTML文書をホームページとして表示するには，『インターネット エクスプローラ』や『ネットスケープ ナビゲータ』などのWWWブラウザが必要になります。

表示する文字の文体を指定してみよう

本題に入るまえに，前回までの内容を軽く振り返っておきましょう。

HTML文書は，**リスト1**のように“< >”（タグ）で囲まれた命令を使って記述していくことで，ホームページとしての機能が制御されています。

これまで，改行位置を指定する“
”タグ。ページ全体の背景，文字の色を設定する“<BODY>”タグ。一部の文字の大きさ，色を指定する“<FONT>”タグなどを紹介しました。

文字に関するタグの補足として，文字装飾（書体）に関する代表的なタグを五つほど紹介しておきましょう。

これらのタグの効果については，**リスト2**の入力結果である**写真1**を見れば一目瞭然ですね。使用法ですが，書体を指定したい文章を，タグで囲めばOKです。

<B>～</B>タグ

文字を太線で表示するためのタグです。こうした書体はBold（ボールド）と呼ばれています。

<I>～</I>タグ

斜体の文字を表示したいときに利用します。書体の指定では，Italic（イタリック）と呼ばれています。

<U>～</U>タグ

指定した文に下線が引かれます。タグで使用されている“U”は，Underline（アンダー・ライン）のUですね。

<TT>～</TT>タグ

文字と文字の間隔を一定にするためのタグです。小さな文字が途中にあっても間隔を詰めないので，レイアウトを細かく設定したり，表示する文字数を割り出したいときに便利です。

<S>～</S>タグ

文章中の一文を削除扱いにしたいときに利用するタグです。指定された文には，横線が1本引かれます。削除を表すStrike through（ストライク・スルー）の“S”が，タグ表記に使われています。

<BLINK>～</BLINK>タグ

このタグで囲まれた文字が，一定間隔で点滅して表示されます。ちなみに，Blink（ブリンク）は直訳で“まばたき”という意味です。

注意してほしいのは，これらのタグは使用するWWWブラウザによってうまく表示されない場合があることです。

写真1，2は，それぞれインターネットエクスプローラとネットスケープ ナビゲータで同じファイルを表示させたものですが，インターネット エクスプローラでは<BLINK>～</BLINK>タグを使用しても点滅しません。<BLINK>タグは，文書の一部を目立たせるために使う場合が一般的なので，<BLINK>タグが機能しないことも想定して，**リスト3**のように色を付けるなどいくつかの変化を用意しておきましょう（**写真3**）。

リンクタグで文書をつなごう

文字装飾の話が長くなってしまいましたが，今回の本題であるリンクに突入したいと思います。

リンクというのは，特定の語句などをクリックすることで，現在表示している

《リスト1》HTML文書の作成例

```
<HTML>
<BODY BGCOLOR="Black" TEXT="White">
この文書は，背景が黒，文字が白で表示されます。<BR>
HTML文書では，<FONT SIZE=5>文字の大きさや，</FONT><BR>
<FONT COLOR="Blue">色，</FONT><BR>
<FONT SIZE=-1 COLOR="Gray">その両方を変えたりすることが可能です。</FONT><BR>
</BODY></HTML>
```

《リスト2》ホームページでの文字装飾のサンプル・リスト

```
<HTML>
<BODY>
代表的な文字装飾のサンプル・テキスト<BR>
<B>代表的な文字装飾のサンプル・テキスト</B><BR>
<I>代表的な文字装飾のサンプル・テキスト</I><BR>
<U>代表的な文字装飾のサンプル・テキスト</U><BR>
<TT>代表的な文字装飾のサンプル・テキスト</TT><BR>
<S>代表的な文字装飾のサンプル・テキスト</S><BR>
<BLINK>代表的な文字装飾のサンプル・テキスト</BLINK><BR>
</BODY>
</HTML>
```

《リスト3》リスト2の修正リスト

```
<HTML>
<BODY>
代表的な文字装飾のサンプル・テキスト<BR>
<B>代表的な文字装飾のサンプル・テキスト</B><BR>
<I>代表的な文字装飾のサンプル・テキスト</I><BR>
<U>代表的な文字装飾のサンプル・テキスト</U><BR>
<TT>代表的な文字装飾のサンプル・テキスト</TT><BR>
<S>代表的な文字装飾のサンプル・テキスト</S><BR>
<BLINK><FONT COLOR="RED">代表的な文字装飾のサンプル・
テキスト</FONT></BLINK><BR>      ← 追加した部分
</BODY>                          ← 追加した部分
</HTML>
```

《リスト4》

```
<HTML><BODY>
一枚目のページ<BR>
<A HREF="test2.htm">別のページへのリンク</A>
</BODY></HTML>
```

《リスト5》

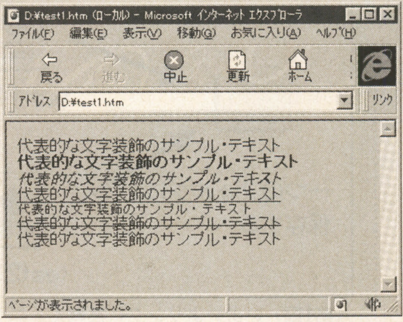
```
<HTML><BODY>
二枚目のページ<BR>
<A HREF="test1.htm">元のページへもどる</A>
</BODY></HTML>
```

《リスト6》

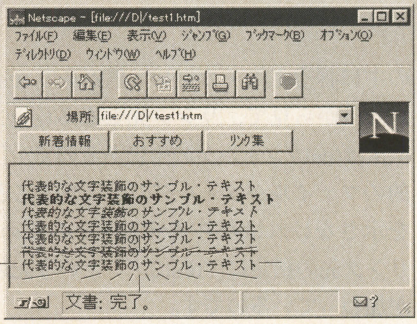
```
<HTML><BODY>
一枚目のページ<BR>
<A HREF="test2/test2.htm">別のページへのリンク</A>
</BODY></HTML>  ← リスト4から追加した部分
```

《リスト7》

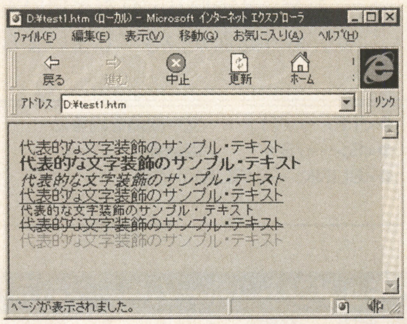
```
<HTML><BODY>
二枚目のページ<BR>
<A HREF="../test1.htm">元のページへもどる</A>
</BODY></HTML>  ← リスト5から追加した部分
```



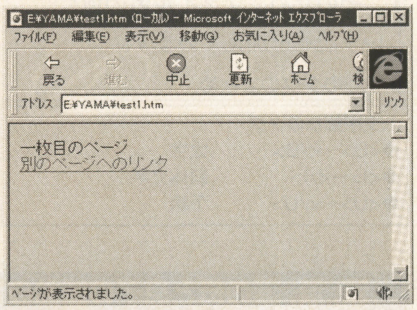
《写真1》リスト2をWWWブラウザで表示したところ。これで，さまざまな書体で文章が表示ができるぞ



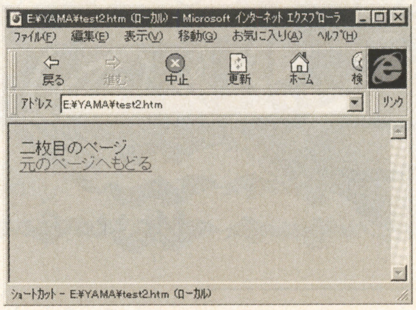
《写真2》リスト2をネットスケープ ナビゲータで表示したところ。点滅も含め，各効果が表れている



《写真3》リスト3をインターネット エクスプローラで見たところ。文字の点滅はしないが，色を変えてあるので，文字に注目させることはできる



《写真4》リスト4を表示したところ。下の文が「リンク」となっており，クリックすると写真5の画面になる



《写真5》写真4で下の文をクリックすると，この画面となる。ここでまた下の文をクリックすれば，写真4へと戻ることができる

HTML文書から，ほかのHTML文書に表示内容を切り換えるためのタグです。

<A HREF="文書の名前">クリックさせる語句</A>

と記述します。

このタグは，基本的に別々のHTML文書をつなげるために使用するので，ためしてみるには複数のHTML文書が必要になります。

新しいフォルダを用意し，**リスト4**をtest1.htm，**リスト5**をtest2.htmという名前にし，用意したフォルダ内に保存してください。フォルダ名は適当でかまいません（**第1図**）。

保存したら，WWWブラウザで“test1.htm”を表示してみてください。

写真4のように表示されました。「別のページへのリンク」と書かれた文章をクリックしてみてください。表示内容が切り換わって，“test2.htm”の内容が表示されましたね（**写真5**)。「元のページへ戻る」をクリックすれば，“test1.htm”の内容へと戻ります。リンクがどういうものか，なんとなくわかりましたか？

つまり，“<A HREF=～>”と“</A>”のタグで囲まれた文が，表示を切り換えるためのボタンとなり，“A HREF=～”の部分に書かれたファイル名が，表示されるHTML文書になっているのです。ようやくホームページっぽくなってきましたね。こうした動作は，「別のページへジャンプする」，「ページを移動する」などといわれます。移動先を増やしたいときは，HTML文書をたくさん用意して，そのぶん“<A HREF=～>～</A>”を加えていけばOKです。

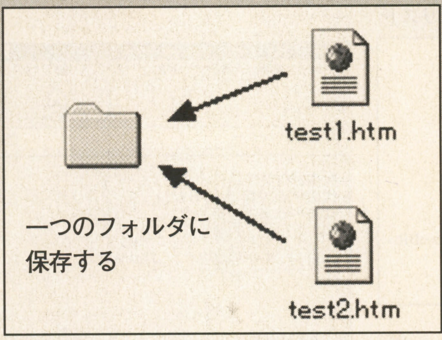
保存場所がちがってもリンクはできる

リスト4，5の例では，それぞれのファイルを同じ場所に置いているため，単純にファイル名を指定するだけでした。

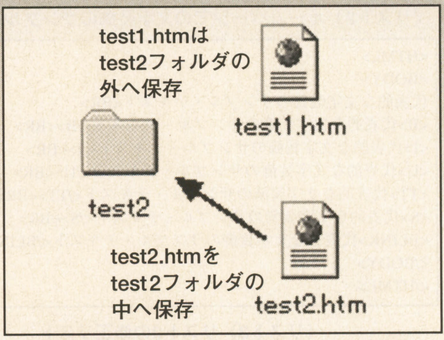
そこで今度は，それぞれのファイルの保存場所が異なる場合をためしてみましょう。まず**リスト6**をtest1.htmとして保存し，同じ場所にtest2フォルダを作成します。**リスト7**を入力したら，test2.htmというファイル名でtest2フォルダ

の中に保存してください（**第2図**）。test1.htmから見て，リンク先となるtest2.htmはtest2フォルダの中にあるので，目的のファイルがフォルダの中にあることを示さなければなりません。そのため，リンク先の指定に“test2／”という記述が加わっているのです。

逆にtest2.htmから見ると，リンク先のtest1.htmはフォルダ外側に存在します。そのため，ファイル名の前に“../”という記述を加えています。



《第1図》いよいよリンクに挑戦だ。二つのHTML文書を用意して，新たに作成したフォルダに保存しよう



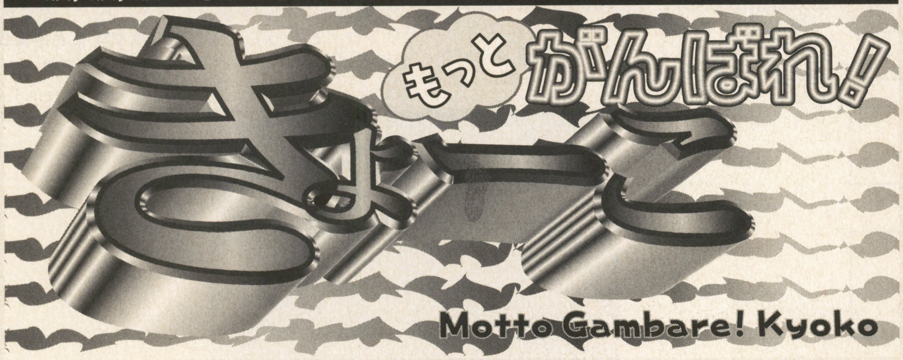
《第2図》test2.htmをフォルダの中に保存し，test1.htmをその外に保存する

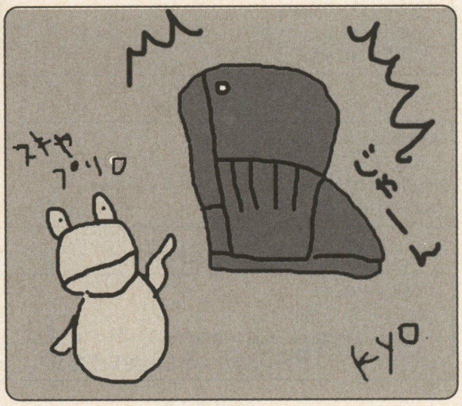
おや，文字飾りで行数を使いすぎたのか，もう誌面がつきてしまいました。リンクタグのくわしい紹介は，来月号ですることにしましょう。お楽しみに！

●今回のタグのまとめ

1.文字飾りのタグ	◆<TT>～</TT>　文字間隔を均等に	2.<A HREF="&&&/####.htm">$$$$</A>タグ
◆<B>～</B>　太字	◆<S>～</S>　取消線	&&&/=リンク先のファイルが収録されているフォルダ名
◆<I>～</I>　斜体文字	◆<BLINK>～</BLINK>点滅	####.htm=リンク先のHTML文書名
◆<U>～</U>　下線		$$$$=リンクを実行する際にクリックする語句

涙，涙，涙の母と息子の感動のドキュメント（ホームページもアリ）





がんば⑦ ホームページ開設への野望篇 その1　スキャプリでGoGo！

ずいぶん暖かくなってきましたね。しかし私は，どしゃ降りの雨の中を外出しなくてはならず，目的地に着くなり空が晴れわたるというムカつく目に会いました。みなさんはいかがお過ごしですか。

さて，ついに買ってしまいましたスキャプリ（スキャナとプリンタが一体になったヤツね）。今まで，パソコン持ってるくせにオリジナル年賀状一つ作れなくて寂しかったんだよねぇ。やっぱホラ，子供の顔は絶対入れたいしさー。親バカだから（バカ親ともいう）。

というワケで，自宅でスキャニングできる環境になりました。先月で宣言してるように，私はホームページ開設を目論んでいるわけですが，これでホームページに愛息の写真を載せることもできるワケですよ。いひひ。

さっそく，ディスプレイ横に貼ってある我が愛息の写真を1枚取り込んでみました。しかーし！　やっぱりしくじるアタシ（泣）。「容量が足りません」だぁ？　どれ，と見てみると…なんとHDDの残り容量が18MBしかない。とほほ。先月はキーボードの上に牛乳こぼしたし。これでいつも卓上にある「紀州梅」（なぜ梅？）でもぶちまけたら恐いモンなしでしょうね。しませんが。

ホントはプロバイダも決めたかったんですが，今月はスキャプリ購入で予算がつきてしまったので見送りました（笑）。次号ではプロバイダ決定の報告をできると思うので乞うご期待～。

教訓

いくら高性能な周辺機器を用意しても，肝心のパソコンが快適に使用できる状況でなければ意味がありません。キーボードに食べものや飲みものをこぼすなんてもってのほかです。故障の原因になりますよ！　HDDの内容やパソコン周辺は，日頃から整理しておきましょう。

（最近パソコンのHDDをクラッシュさせた編集者）

●筆者紹介●
きょーこ

ホームページ開設という野望に向けて，着実に計画を進めているサイバー主婦（子持ち）。現在その内容を思案中。

BM プログラマー&クリエイターへの登竜門

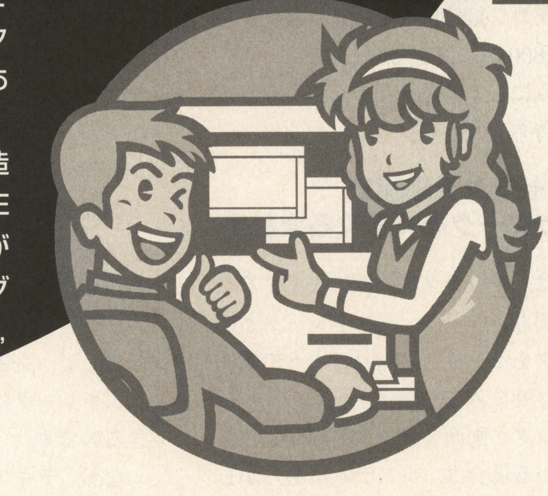
プログラミング講座 & 特選投稿プログラムコーナー

Windows
FM TOWNS
MSX/2/2+/turboR
PC-8801mkⅡSR
PC-9801
X68000
FX-890P
PC-E500
Macintosh

帝人(株)記録メディア販売部のご好意により，Windowsプログラム採用者全員とすべてのプログラム採用者から抽選で毎月計5名にPDまたはMOをプレゼントいたします。

本コーナーは，さまざまな機種に対応したプログラム言語のプログラミング学習と創作をテーマに，各言語の講座と投稿作品で成り立っています。これから，プロのプログラマーやクリエイターを目指すみなさんにとっても役立つ情報が満載です。手近にあるパソコンに入力して，お楽しみください。

それぞれの記事にはプログラムを作成するときの注意点や改造方法などが紹介されています。また，投稿ページでは，“CHECKER FLAG”というコラムがあり，デバッグ博士ことDr.Dがそれぞれのプログラムに対し批評を加えています。自分でプログラムを作ったり，これから投稿しようとしている人にとっては，とても参考になるでしょう。



キミの創ったホームページ・データの募集開始！
内容・テクニック・HTMLのソース・アドレス等紹介します。ふるって参加してください。

プログラム投稿者へのお願い

自分の作ったプログラムを投稿しようという人はつぎのきまりを守って応募してください。

①プログラム（作品）ファイル②プログラムの説明，住所・氏名・年令・職業（学校名）・電話番号（連絡のつく時間も）を書いた原稿のテキスト・ファイルをフロッピーディスクにセーブし（プリンタで打ち出した原稿も同封のこと），お送りください。

プログラムの説明には，①内容②使いかた・遊びかた③操作方法④プログラムのしくみ（変数表やフローチャートも）⑤プログラムの具体的入力方法，注意点⑥改造のアドバイス，作ったとき苦労した点⑦使用機種名⑧言語（バージョン，モードなども）などを書きます。

注1）プログラムは必ずチェックし，ミスを防ぐために2～3本入れてもらえば安心です。

注2）プログラムの説明は，テキスト・ファイルをフロッピーディスクにセーブし，念のためプリンタで打ち出したものも同封することが基本ですが，手書き原稿でも受け付けます。その際，できるだけていねいに，マス目のある用紙を使用してください。

注3）フロッピーディスクのラベル，封筒の裏面にも対応機種，言語，プログラム名（ファイル名も），原稿ファイル名，住所，氏名，電話番号を必ず記入してください。

内容はオリジナルのもので，未発表のものに限ります。もし，参考にした記事や本がありましたら，書名，号数，記事名，筆者名，記事のタイトルなども明記しておいてください。

お送りいただいたディスクはお返しできませんので，あらかじめバックアップをとっておいてください。

掲載されたプログラムに対しては，規定の原稿料をお支払いし，掲載誌をお送りいたします。

編集部

★本誌とじ込みの愛読者カードについている応募カードも忘れずに同封してください。

あて先：〒141 東京都品川区東五反田1-11-15 電波新聞社マイコンBASICマガジン「特選プログラムコーナー」係（実用，ミュージック・プログラムなどはっきりわかるように書いてください）

連載 セガサターンでBASICプログラムが組める！

『BASIC for SEGA SATURN』プログラム道場

★ 今月のお題 ★「パターン・ジェネレータをセット」

森 裕一

『BASIC for SEGASATURN』6月27日発売

●スタンドアロンタイプ：12,800円
※サターン本体だけでも動作可能なパッケージ(ジョイパッドで操作できるソフトウエア・キーボードを用意)。セガサターンフロッピーディスクドライブやセガサターンキーボードがあると本格的環境になる。

ケーブル接続タイプ：14,800円
※スタンドアロンタイプに加え，Windowsパソコンとの接続ケーブル(RS-232C)と通信ソフトを揃えたセット。3Dモデリングツールや BASICで構造化プログラミングを実現するツールも付属予定。

楽しい連休も明けてしまいましたが，みなさんいかがお過ごしだったでしょうか？さて，サターンBASICの発売日がほぼ決定しました。発売日は6月27日，価格も正式にスタンドアロンタイプが12,800円，パソコン接続用のケーブル接続タイプが14,800円に決定です。

楽しみにしていたみなさん，もうしばらくお待ちください。

キャラクタ画面でdpマークをぐるぐるまわす

今月は，キャラクタ画面に表示するために必要なパターン・ジェネレータというデータをセットし，先月のように画面を回転させてみましょう。

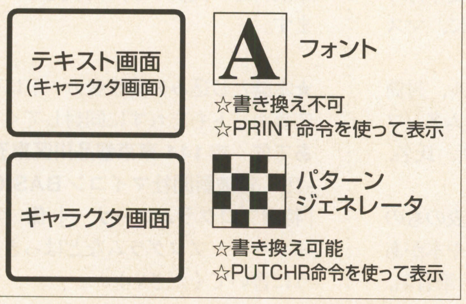
キャラクタ画面をテキスト画面として使っている場合は，システムにあらかじめセットされたフォント文字や，フォントに付けられている番号のキャラクタ・コードを使って，PRINT命令を使うことで画面に表示できました。

しかし，キャラクタ画面の場合には，テキスト画面でのフォントのかわりになるパターン・ジェネレータのデータをセットする必要があります。面倒に感じられる作業ですが，ゲーム中の「GAME OVER」などの文字を，自分でパターン・ジェネレータを作ることによって，システムでセットされているフォントとはちがった文字で表示できます。

今回は利用しませんでしたが，テキスト画面用に用意されている，システムのフォント・データ（テキスト画面用にあらかじめ設定された書き換え不可能なパターン・ジェネレータとも言える）を読み出して，キャラクタ画面のパターン・ジェネレータに簡単に複写することができるのです。

なお，テキスト画面と，キャラクタ画面の関係は**第1図**のようになっています。

それでは，今月の**サンプル・リスト1**を見てください。



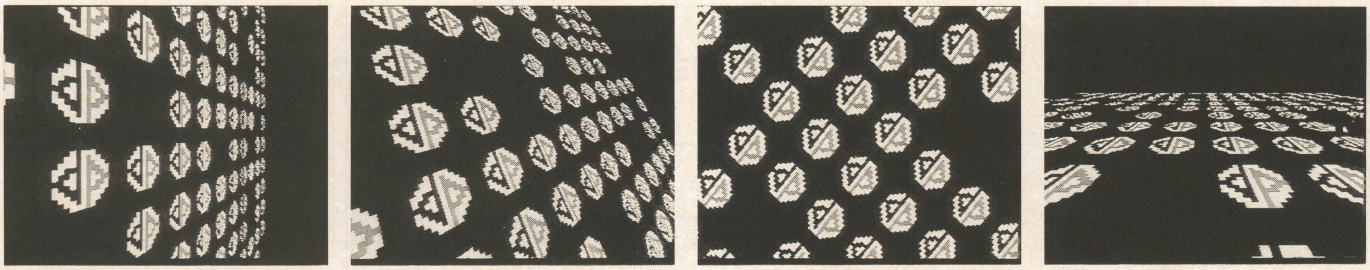
《第1図》テキスト画面とキャラクタ画面のフォントとパターン・ジェネレータの関係

今月のサンプル・リスト

≪リスト1≫dpの文字をパターン・ジェネレータにセットし，画面を回転させるプログラム・リスト

```
1000 REM 画面初期化 & パターンジェネレータのセット
1010 SCREEN 5,4,256
1020 ACTIVE 8
1030 ROTCENTER 0,0,150
1040 ROTPOS 128,128,0
1050 RESTORE *CHRDATADP
1060 SETCHR 8,257,4,READ
1070 PALETTE 8,1,RGB(0,0,31)
1080 PALETTE 8,2,RGB(31,0,0)
1090 PALETTE 8,7,RGB(31,31,31)
1100 FOR I=1 TO 500
1110   X=RND(16)*2
1120   Y=RND(16)*2
1130   PUTCHR 8,(X,Y),257*2
1140   PUTCHR 8,(X+1,Y),258*2
1150   PUTCHR 8,(X,Y+1),259*2
1160   PUTCHR 8,(X+1,Y+1),260*2
1170 NEXT I
1180 REM 平面回転 (z軸回転)
1190 FOR I=0 TO 1 STEP .001
1200   ROTATE ,,I
1210   VSYNC
1220 NEXT
1230 REM 縦方向回転 (y軸回転)
1240 FOR I=0 TO 1 STEP .001
1250   ROTATE ,I
1260   VSYNC
1270 NEXT
1280 REM 横方向回転 (x軸回転)
1290 FOR I=0 TO 1 STEP .001
1300   ROTATE I
1310   VSYNC
1320 NEXT
1330 REM 平面縦横回転
1340 FOR I=0 TO 1 STEP .001
1350   ROTATE I,I,I
1360   VSYNC
1370 NEXT
1380 REM dp mark 8x8x4
1390 REM 00 = 黒(透明) / 01 = 青 / 02 = 赤 / 07 = 白
1400 *CHRDATADP
1410 REM 左上
1420 DATA 00,00,00,00,00,01,01,01
1430 DATA 00,00,00,01,01,01,01,01
1440 DATA 00,00,01,01,01,07,02,07
1450 DATA 00,01,01,01,07,07,02,07
1460 DATA 00,01,01,07,07,07,02,07
1470 DATA 01,01,07,07,02,02,02,07
1480 DATA 01,01,07,02,02,07,02,07
1490 DATA 01,01,02,02,07,07,02,07
1500 REM 右上
1510 DATA 01,01,00,00,00,00,00,00
1520 DATA 01,01,01,01,00,00,00,00
1530 DATA 07,07,01,01,01,00,00,00
1540 DATA 01,07,07,01,01,01,00,00
1550 DATA 01,01,07,07,01,01,00,00
1560 DATA 01,01,01,07,07,01,01,00
1570 DATA 01,07,01,01,07,01,01,00
1580 DATA 01,07,07,01,01,01,01,00
1590 REM 左下
1600 DATA 01,01,07,02,02,07,02,07
1610 DATA 01,01,07,07,02,02,02,07
1620 DATA 00,01,01,07,07,02,02,07
1630 DATA 00,01,01,01,07,07,02,07
1640 DATA 00,00,01,01,01,07,07,07
1650 DATA 00,00,00,01,01,01,01,01
1660 DATA 00,00,00,00,00,01,01,01
1670 DATA 00,00,00,00,00,00,00,00
1680 REM 右下
1690 DATA 01,07,01,01,07,01,01,00
1700 DATA 01,01,01,07,07,01,01,00
1710 DATA 01,07,07,07,01,01,00,00
1720 DATA 01,07,07,01,01,01,00,00
1730 DATA 01,07,01,01,01,00,00,00
1740 DATA 01,01,01,01,00,00,00,00
1750 DATA 01,01,00,00,00,00,00,00
1760 DATA 00,00,00,00,00,00,00,00
```

●1010行…画面モードをキャラクタ3軸回転画面が使える5番に，テキスト画面を論理BGの4番に，テキスト画面を256色モードに設定しています
●1020～1040行…操作をする画面を論理BG8番のキャラクタ3軸回転画面に，画面の中心位置と，回転する点を設定しています
●1050～1060行…1420行以降のパターン・ジェネレータのデータを四つ，パターン・ジェレネータ番号257,258,259,260に設定しています
●1070～1090行…論理BG8番に256個用意されているパレットに対して，パレット番号1番を青，2番を赤，7番を白のように設定しています
●1100～1170行…論理BG8番のキャラクタ3軸回転画面に1050～1060行で設定したパターン・ジェレネータの番号257，258，259，260を表示します。実際に表示を行なっている命令は1130～1160行のPUTCHR命令です。表示したいパターン・ジェレネータ番号を2倍したものを指示しています。
●1190～1220行…dpマーク平面回転
●1240～1270行…dpマーク縦回転
●1290～1320行…dpマーク横回転
●1340～1370行…dpマーク平面縦横回転
●1420行～…1050～1060行で設定されるパターン・ジェネレータのデータです。第1図の情報をもとに作ってあります。



≪写真1≫リスト1の実行画面

Windows95パソコン・ユーザーにオススメのケーブル接続タイプ

Windows95パソコン・ユーザーなら，サターンBASICは，ケーブル接続タイプをオススメします。

オススメのポイントとしては，Windows95に付属のメモ帳のように軽快に編集作業が行なえること。インターネットやパソコン通信などパソコンを介してサターンBASICプログラムがやりとりできること。パワーメモリやセガサターンフロッピーディスクドライブとちがって，大容量なパソコン側のハードディスクが扱えることなどがあります。

さらに最新情報によると，ポリゴンで立体を作るときに便利な，テクスチャー・エディタ付きの3Dモデラー(パソコン側で動作する）も付属するとのことですので，お買い得度からもオススメです。

ここでは，このケーブル接続タイプに付属する，パソコン側からサターンを制御するターミナル・ソフト『BASTERM』(仮称)のほぼ最終版を紹介しましょう。

ターミナル・ソフト『BASTERM』の画面構成

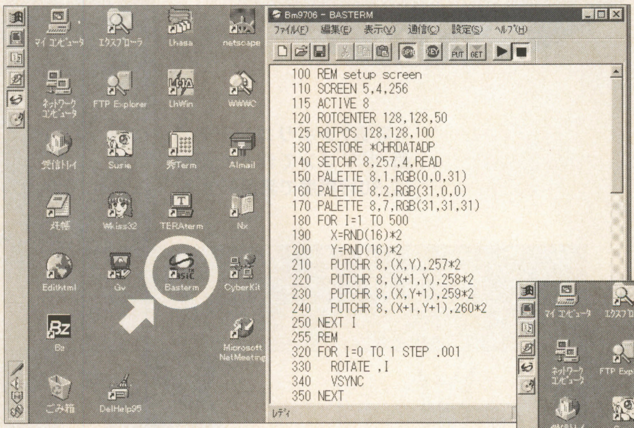
写真2を見てください。矢印で示してあるのが，BASTERMのショートカット。右に見えるのがBASTERMのウィンドウ画面です。筆者のWindows95パソコンは中途半端な768×512の解像度で動作していますので，あまり参考にならないかもしれませんが，この環境ではBASTERMウィンドウを画面一杯にすると，90桁の23行で編集することができます。これは，みなさんのパソコンの解像度やタスクバーなどの設定で変わってきますが，サターンよりも多く表示できますので編集作業の効率を上げることができます。

写真3のツールバーのうち，KEYボタンを押した状態にすると，**写真4**のようにキーボードのウィンドウが表示されて，BASTERM上ではキー入力ができなくなります。じつはこの状態で入力されたキーはサターンに表示されるわけです。サターンキーボードを接続したのとほぼ同じ操作を行なうことができますね。

```
□□□□□青青青　青青□□□□□□
□□□青青青青青　青青青青□□□□
□□青青青白赤白　白白青青青□□□
□青青青白白赤白　青白白青青青□□
□青青白白白赤白　青青白白青青□□
青青白白赤赤赤白　青青青白白青青□
青青白赤赤白赤白　青白青青白青青□
青青赤赤白白赤白　青白白青青青青□

青青白赤赤白赤白　青白青青白青青□
青青白白赤赤赤白　青青青白白青青□
□青青白白赤赤白　青白白白青青□□
□青青青白白赤白　青白白青青青□□
□□青青青白白白　青白青青青□□□
□□□青青青青青　青青青青□□□□
□□□□□青青青　青青□□□□□□
□□□□□□□□　□□□□□□□□
```

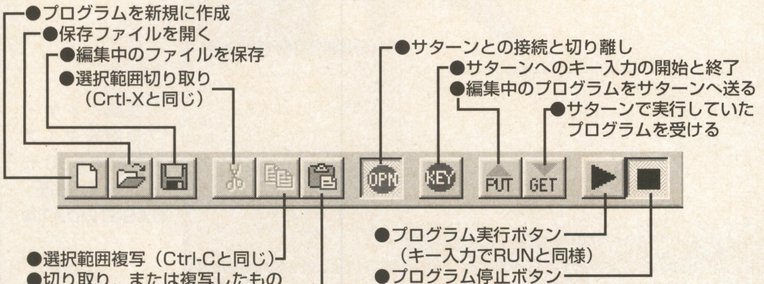
□は透明色になります。

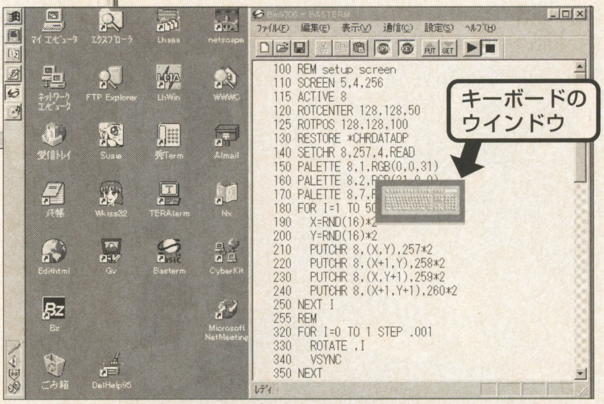
≪第2図≫ピクロスとはちがいます。今回セットしたキャラクタ・ジェネレータにセットするため，紙に書いたものです。文字の部分を色鉛筆で塗ると画面のイメージがわかりやすいかもしれません



≪写真2≫デスクトップに登録された『BASTERM』のショートカット・アイコンと，『BASTERM』のウィンドウ

≪写真3≫クリック1回で使えるツールバー





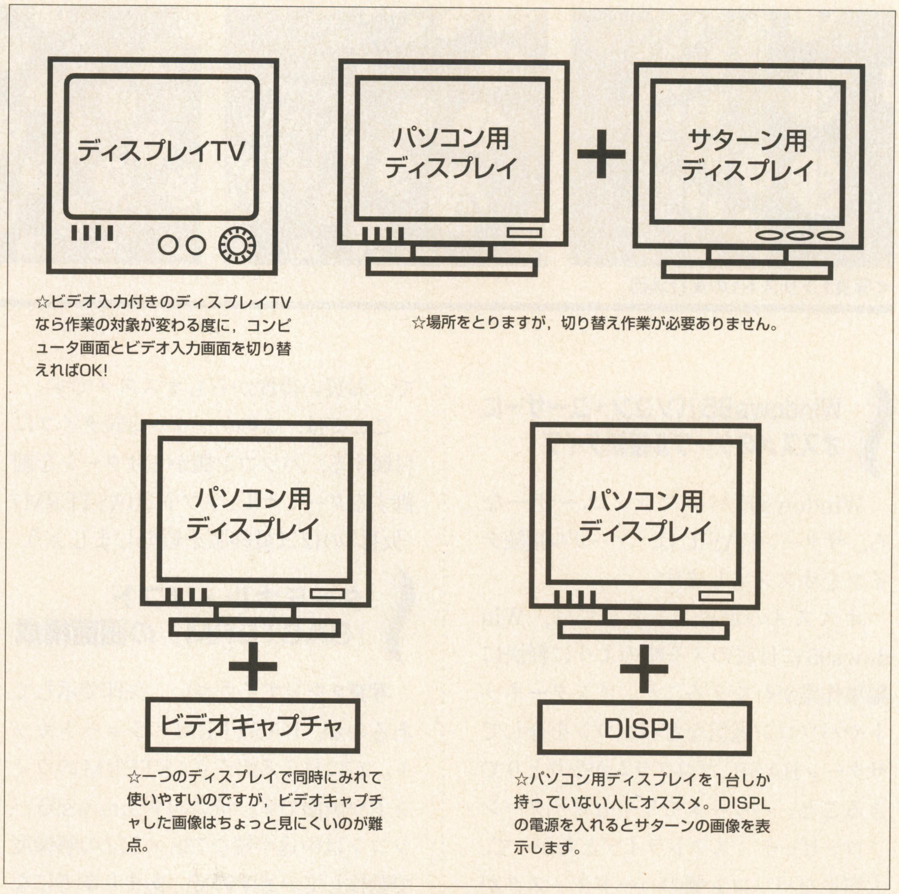
≪写真4≫KEYボタンを押した状態にしたところ。この状態だと，キー入力がサターンへ送信できる

動作環境の再確認

必要な機材については，以前に紹介しましたが，念のためもう一度紹介しましょう。Windows95が動作していて，RS-232Cポートを装備しているパソコン。ハードディスクの空きは1MBもあれば十分です。パソコンとサターンをつなぐ付属ケーブルのパソコン側がD-Sub25ピンになりますので，形状が異なる端子の場合は変換ケーブルが必要です。

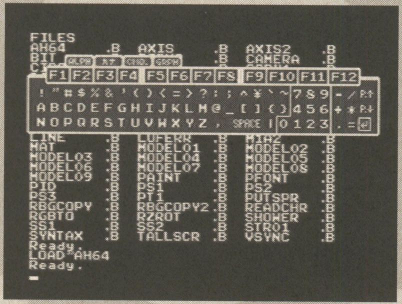
作業中にサターンとパソコンで確認したい画面が頻繁に替わりますので，**第3図**のようにパソコン用のテレビ機能内蔵ディスプレイを用意して切り替え表示をすると便利かも。

通常は，パソコン用ディスプレイのほかにサターン用のテレビが必要ですが，電波新聞社から発売中のスキャンコンバータ「DISPL」（税別19,800円）を使うと，パソコン用ディスプレイ1台あればOKですし，サターンの画像も鮮明な画面で見ることができますよ。

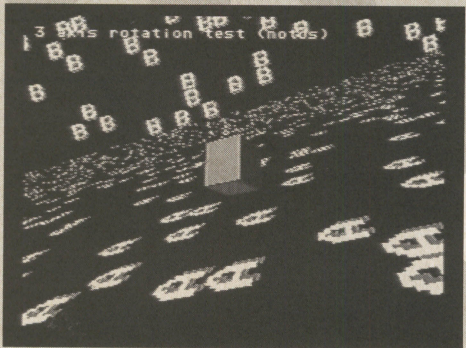


≪第3図≫サターンBASICのパソコン接続セットを使うときの接続例

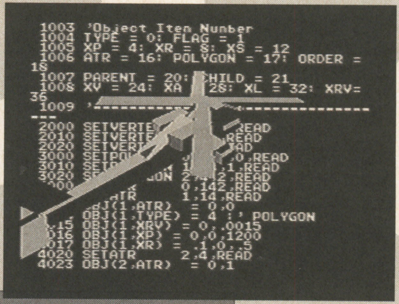
写真で見る サターンBASICの機能



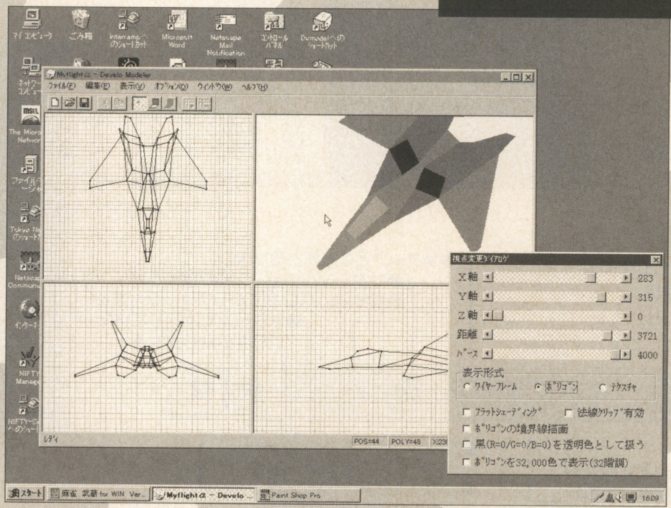
≪写真5≫ジョイパッドで操作できるソフトウエア・キーボードでの作業画面



≪写真6≫回転BG画面とポリゴン画面。サターンの機能を十分に引き出してくれる



≪写真7≫ポリゴンデモ画面。ポリゴンで作った画像は，30行程度で表示できる



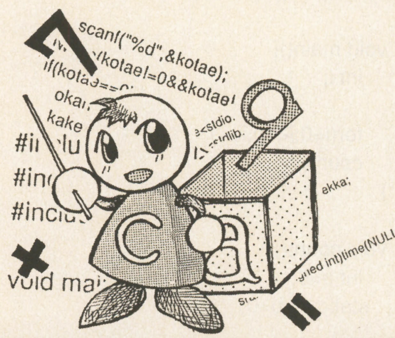
≪写真8≫ケーブル接続タイプに付属する3Dモデラーの画面。BASICのDATA

ハロー！C言語ワールド

学生＆未来のプログラマー必見！
今度こそつまずかない
C言語講座

●第5回●
関数その2

四辻 孝文
（すたじおのま）



今回は「関数その2」です。早い話が，前号でお話しした「関数でC言語らしく」の続きなわけです。それではここで，ちょっと関数について思い出してみましょうか。

関数とは基本的には，いくつかの値を受け取って何らかの処理をして，ひとつの値を返すものでしたね。そして，その関数へ渡す値を「引数」といい，関数から返される値を「戻り値」と言いました。

差を求める関数を表すプログラム

前号で紹介した“差を求める関数”を前回とはちょっとちがった書きかたで書いてみたのが**プログラム・リスト1**です。

ここで見てほしいのは，前回のプログラムでは，変数「z」に差を入れておいて，その値を戻り値としていましたね。今回のプログラムでは，計算式を「return」のところに直接書いています。さて，この場合はどうなるのでしょうか？

もうひとつ前回とちがう部分がありますね。関数「sa」のなかに「return」が二つ含まれています。こんなときはどうなるのでしょう？

まず直接「return」に値を書いているということについてですが，これはまったく問題ありません。前回は，ただわかりやすく書いただけであって，**プログラム・リスト1**のような感じで式を書いても，また変数名を書いても，直接数字を書いても大丈夫です。

二つのreturn

つぎは，二つの「return」について考えてみましょう。

このプログラムがどんな動作をするのか，わかりづらくしているのは，二つめの「return」（①の部分）かもしれません。これはどんなときに実行されるのでしょうか？

ここがもし，素直に「else」を使って書かれていたなら，二つめの「return」は，変数「x」が「y」よりも小さいか，等しい場合に実行されるということがわかりますね。

でも，このプログラムでは，二つめの「return」は「if」のまとまりの外に書かれています。つまり，「x」と「y」のどっちが大きい，小さいに関係なく実行されることになるはずです。

ここでちょっと考えてみてください。この関数「sa」のどこで「main」関数に戻ってくるのでしょうか？

関数「sa」の最後の部分で「main」関数に戻る場合

もし関数「sa」の最後の中カッコの部分で「main」関数に戻ってきて，「return」はそのときに戻り値として返す値を取っておくための命令だと考えてみましょう。

この場合，変数「x」が「y」よりも大きかった場合，まず最初の「return」で“x-y」の値を返すんだな”ということがわかり，その値を取っておきます。

つぎに進むと，また「return」があります。今度は“戻り値は「y-x」だ”ということになり，その値を取っておくことになります。

ここで関数「sa」は終わりになるので，「main」関数に戻ります。変数「x」が「y」より小さいか，等しい場合には二つめの「return」だけが実行されることになるので，結果的には同じになります。

…あれ？　何か変ですね。これじゃあ変数「y」から「x」を引いた値

《プログラム・リスト１》差を求める関数を

```
#include<stdio.h>

int sa(int,int);

void main(){
    int a,b;
    a=1997;
    b=1976;

    printf("%dと%dの差は%dですぅ¥n",a,b,sa(a,b));
}

int sa(int x,int y){
    if(x>y)
    return(x-y);
    return(y-x);  ←── ①
}
```

```
1997と1976の差は21ですぅ
```

▲リスト１の実行結果

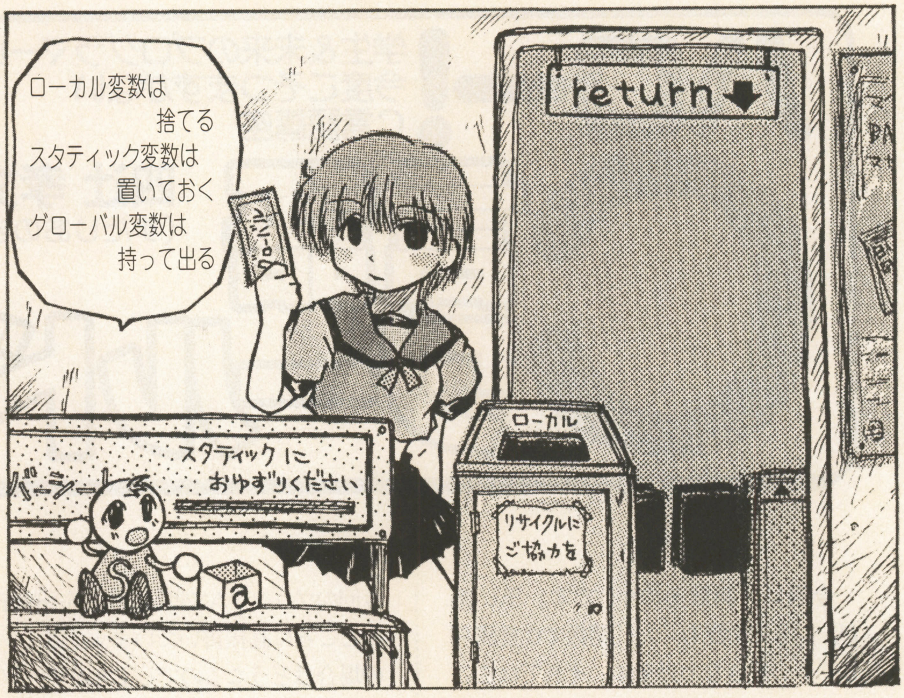
Macintosh

《プログラム・リスト4》static関数

```
#include<stdio.h>

void count();

void main(){
    int i;

    for(i=0;i<10;i++)
    count();
}

void count(){
    int a=0;
   static int b=0;

    a+=1;
    b+=1;
    printf("普通 %d : static %d¥n",a,b);
}
```

```
普通1 : static 1
普通1 : static 2
普通1 : static 3
普通1 : static 4
普通1 : static 5
普通1 : static 6
普通1 : static 7
普通1 : static 8
普通1 : static 9
普通1 : static 10
```

▲リスト4の実行結果



変数の寿命

さきほど，ローカル変数は宣言された関数を抜けたときに捨てられると言いました。これは言い換えればローカルな寿命を持つということになります。

これに対しグローバル変数はプログラムの全域で使え，ずっと存在し続けるわけですから，これはグローバルな寿命を持つと言えます。

C言語にはもう一つ，有効範囲はローカルだが，寿命はグローバルでずっと存在し続けるというものがあります。これは「static変数」というもので，その値は最初に一度だけ初期化され，つぎからは前の値を持ち続けるという動作をします。

プログラム・リスト4を見てください。これは関数「count」が呼ばれるたびに，変数「a」と「b」を1増やすというプログラムです。これを実行してみると，普通に宣言した変数「a」のほうは，毎回値が1になっているのに対し，staticで宣言した変数「b」のほうは，呼ばれるたびに値が増えていっています。

staticで宣言すると，その関数を抜けても値が捨てられずに取っておかれ，またこの関数が呼ばれたときに以前の値から始まるという働きになるからですね。

C言語のプログラムは関数でできている

さて，ここまで関数についていろいろとやってきました。今ならば「C言語のプログラムはすべて関数でできている」という言葉の意味が少しはわかるかもしれませんね。前にも言ったとおり「printf」も「scanf」も関数です。

たとえば「printf」関数で変数「a」の値を表示したい場合には

printf("%d",a);

と，しましたね。この「"%d"」と「a」は，じつは「printf」関数へ渡す引数だったわけです。

C言語の良いところは，この関数を自分で好きなように作れることです。それと関数は引数の型と戻り値の型がわかり，どういう動作をするのかがわかれば，その関数が実際にはどういう処理をしているのかわからなくても使うことができます。だって「printf」関数が実際にはどんな処理をしているかなんて普通，意識しませんよね。つまり誰か他の人の作った関数を利用させてもらうといったことが簡単にできるのです。

BASICなどではこう簡単にはいきません。変数名が重複しないか調べたり，プログラムのどこに置くか考えたりしなければなりません。C言語ではこういったことを気にせずに関数を利用できるのです。

終わりに

今回の話はわかってもらえましたか？何度も言っていますがC言語のプログラムは関数でできています。つまりこれさえわかってしまえばほとんどのプログラムは作れてしまうんです。まだまだすべてを説明しきってはいませんが，ひとまず関数についての話は終わりにします。

次回は一息入れて，これまでの復習をやってみたいと思います。

ワンポイント

■void型について

関数の前に戻り値の型名を書くのは，前回言ったとおりですが，戻り値がない場合，このvoid型を使います。void型の関数を途中で抜けたい場合，「return」とだけ書いて，うしろに値を書かなければOKです。

いままで「main」関数には，とくに型名を書きませんでしたが，これからは，何も返さないということを表すために「void」と書くことにしましょうね。

《プログラム・リスト2-1》メインからサブを10回呼び出す

```
#include<stdio.h>

void sub();

void main(){
    int i;

    for(i=0;i<10;i++)
    sub();
}

void sub(){
    int i;
    i=1;

    printf("%d",i);
}
```

《プログラム・リスト2-2》リスト2のBASIC版

```
10 'メインルーチン
20 FOR I=0 TO 9
30  GOSUB 100
40 NEXT
50 END
100 'サブルーチン
110 I=1
120 PRINT I;
130 RETURN
```

を返すだけの関数になってしまいました。もちろんこれでは，差を求める関数とは言えませんね。

「return」で「main」関数に戻る場合

それでは今度は「return」で「main」関数に戻ると考えてみます。

さきほどと同じように考えていきましょうか。変数「x」が「y」より小さいか，等しい場合の動作はもういいですね。問題は，変数「x」が「y」より大きい場合です。この場合，ひとつめの「return」の部分で"「x-y」の値を返すんだな，それじゃあ戻ろう"ということになり，つぎからの命令は実行されません。ここで「main」関数に戻ってしまうわけです。

…これなら良さそうですね。期待どおりに動作してくれました。もうわかったと思いますが，この動作が関数から戻ってくるときの動作です。

つまり関数から呼び出されたところへ戻るのは「return」のあるところなのです。そして「return」がなければ，その関数の終わりを示す中カッコのところで戻ります。

《プログラム・リスト3》グローバル変数

```
#include<stdio.h>

int a; ←── ②

void sub(){
    printf("別の関数から見てます %d¥n",a);
}

void main(){
    int i;

    for(i=0;i<5;i++){
    a=i;
    sub();
    }
}
```

```
別の関数から見てます0
別の関数から見てます1
別の関数から見てます2
別の関数から見てます3
別の関数から見てます4
```

▲リスト3の実行結果

変数の有効範囲

前回，関数の中で宣言された変数は，その変数を抜けるときに捨てられると言いました。これはどういうことなんでしょうか？

ちょっとBASICでの変数の使われかたを思い出してください。BASICではメイン・ルーチンでもサブ・ルーチンでも変数は共通のものでした。それに対してC言語での変数は，それが宣言された関数の中でだけ有効です。ちょっと文章だけではわかりづらいですね。

それでは**プログラム・リスト2-1，2-2**を見てください。このC言語とBASICのプログラムは，どちらもメイン・ルーチンからサブ・ルーチンを10回呼び出すというプログラムです。サブ・ルーチンでは変数「i」に1を入れてそれを表示しています。ちゃんと動けば10個の「1」が表示されるわけですが…。

さて，このプログラムを実行してみましょう。C言語のほうは期待どおりに10個の「1」が表示されました。BASICのほうは「1」がずっと表示され続けてしまいます。そうです，これこそがBASICとC言語の変数の有効範囲のちがいなのです。

このプログラムでは，ループの繰り返し回数を管理するために「i」という変数（BASICだと大文字だが）を使っていますね。そしてサブ・ルーチンの中でも同じ名前の変数を使っています。

BASICではこの二つの変数は「同じもの」と解釈されます。同じものなわけですから，このサブ・ルーチンの中で，その値を変更すれば，当然ループの制御に使っていた変数「i」の値も変化します。このプログラムでは1にしているので，いつまでたっても繰り返しを終了する条件の9にはならず，永久ループになってしまうというわけなのです。

C言語では，この二つの変数は，たまたま名前が同じなだけで，別々のものとして扱われます。サブ・ルーチンの関数「sub」内の変数「i」は，メイン・ルーチン「main」関数で使われている「i」とはちがうものなので，値を変えても互いに影響しません。よって，このプログラムは正常に動作するんですね。

C言語のグローバル変数

関数「sub」の中で宣言された変数「i」は，この関数を抜けたときに捨てられてなくなってしまいます。そしてC言語では，BASICのようにメイン・ルーチンとサブ・ルーチンで同じ変数を使う方法も用意されています。

プログラム・リスト3を見てください。変数「a」が関数の外側で宣言されていますね（②の部分）。じつはこれが変数の有効範囲を広げる方法なんです。

このプログラムを実行してみると，変数「a」は，「main」関数と「sub」関数とで同じものとして扱われているのがわかると思います。このように「main」関数でも他の関数でも使えるような変数のことを「グローバル変数」と言います。それに対して関数の中で宣言した，その関数の中でだけ有効な変数のことを「ローカル変数」と言います。

このグローバル変数を使えば，複数の値を返すこともできます。実際に変数に値を入れているので，値を返すという言いかたは少し変かもしれませんけどね。

WinとMac環境で，しかもプログラムすることなく，なんと超速(ちょっぱや)アクション・ゲームが，すごく簡単に作れる。

Klik & Play クリック アンド プレイ ゲーム作成術

TEXT & GAME MAKING● 山崎 寛

Play17　レーザーは，長くて強～いのだ！

山崎 寛 (Hiroshi Yamazaki)
Profile

神奈川県生まれ。小学4年のとき，ソード『M5jr』というパソコンを購入，BASICでゲームを作りはじめる。その後，『MSX2』にハマリつつも，なぜか本連載を担当することに。ゲーム機も多く所有しているが，最近買ったのが『NEOGEO CD-Z』という，よくわからない環境。

Windows(ウィンドウズ)とMacintosh(マッキントッシュ)で動作する，誰でも簡単に高速ゲームが作成できるツール『Klik&Play（クリック・アンド・プレイ）』。前回は，グラディウス風オプションの作りかたを考えたのですが，今月はこれを拡張させて“レーザー”を扱ってみたいと思います。

《問い合わせ先》
Klik & Play●価格8,800円
富士通パレックス㈱
〒144 東京都大田区新蒲田1-17-25
☎03-5703-2752（土日・祝祭日をのぞく）
ホームページ：http://www2.infoweb.or.jp/klik/

《動作環境》

●Windows3.1の場合●
パソコン本体：486-33MHz以上のCPUを搭載した日本語Windows3.1が動作するマシン
メモリ：8Mバイト以上（16Mバイト以上推奨）
ディスプレイ：640×480ドット256色以上（800×600ドット以上256色推奨）
その他：CD-ROMドライブおよびサウンド・ボードが必要

●Windows95の場合●
パソコン本体：486DX2-66MHz以上のCPUを搭載したWindows95が動作するマシン
メモリ：16Mバイト以上
ディスプレイ：800×600ドット256色以上（256色推奨）
その他：CD-ROMドライブおよびサウンド・ボードが必要

●Macintoshの場合●
パソコン本体：68LC040以上のCPUを搭載し，漢字Talk7.1.2以上のシステムが動作するマシン
メモリ：空き6Mバイト以上
ディスプレイ：640×480ドット以上，256色表示
その他：CD-ROMドライブが必要

祝！ 沙羅曼蛇デラックスパック プラス

くわしくは先月のプレイステーションJournal(ジャーナル)を見てほしいのですが，グラディウスの外伝的存在である沙羅曼蛇シリーズを集めた製品が，プレイステーションとサターンで発売されるそうです。

私も下手ながら昔よくプレイした作品が含まれているだけに，この発表はうれしいものです。

と，まあ前置きはこれくらいにして，今回はグラディウス・シリーズや沙羅曼蛇シリーズでもおなじみの，長～いレーザーの作りかたを考えてみたいと思います。

長いレーザーはカッコイイ！

「グラディウスみたいなレーザー」と一口に言っても，グラディウスにはハードのちがいから，機種によってレーザーにもいくつかの相違点を見ることができます。

中でも，ファミコン版のグラディウスは，固定された短いレーザーを画面上に2発発射するというように，ほかとはだいぶレーザーの形が異なります。

オリジナルのアーケード版をはじめ，ファミコン版以外の機種では「これぞグラディウス！」というように，長いレーザーが特徴であったような印象を私は持っています。なにしろ，長いレーザーはかっこいいですから。

というわけで，Klik&Playでこの長いレーザーに挑戦してみましょう。

長いレーザーを作るには？

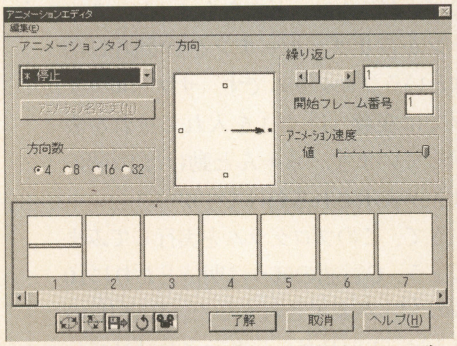
まず，何も考えずに第1図のように，単純に長いキャラクターを用意して，これをレーザーとして使用したとします。

レーザーがそれほど長くない場合には，このような方法でもOKです。しかし，レーザーが長くなってくると，

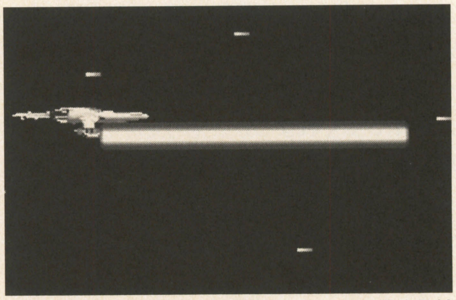
●レーザーを発射するときに自機の目のまえにいきなりレーザーが長く表示される（第2図）

●最初自機にめり込んで表示される（第3図）

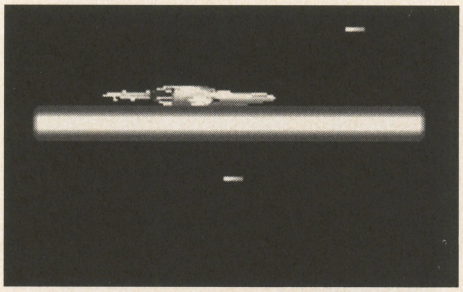
の，どちらかの不具合がでてしまいます（どちらになるかは，書くキャラクターの



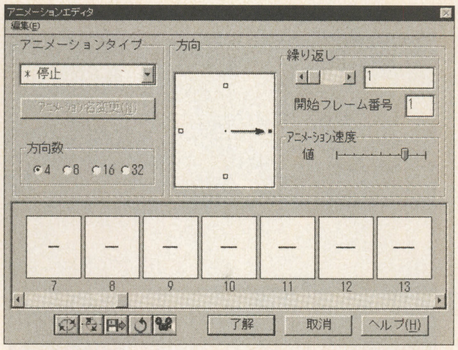
《第1図》このように，1パターンしかないレーザーのキャラクターを使ってみると…



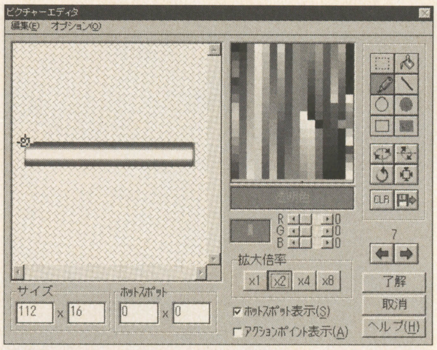
《第2図》ボタンを押した瞬間に，こんなに長く発射されるとカッコ悪い



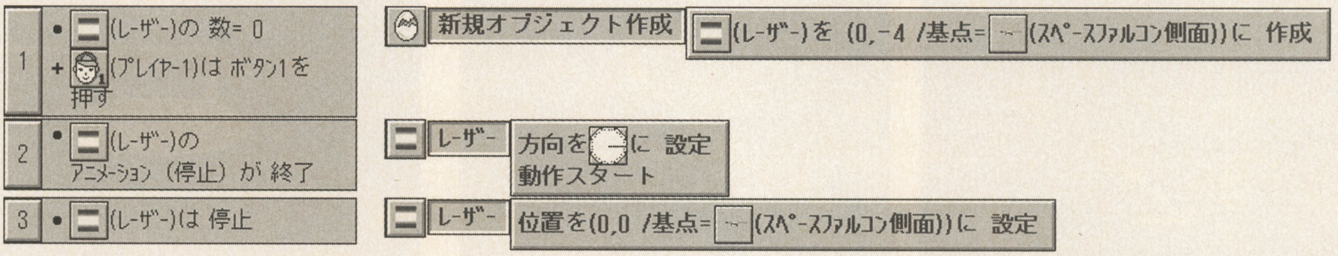
《第3図》レーザーが自機にめり込んでるようす。やはりカッコ悪い



《第4図》しだいにレーザーが長くなっていくアニメーションを設定する



《第5図》ホットスポットは，このように左端に設定する



《第6図》長いレーザーを発射するためのイベント設定

●Klik&Playイベント設定方法

この図は，左にイベントの条件，中央にその条件に対するアクションを起こすキャラクター，右にアクションを示しています。これらイベントを設定するには，イベントエディタを使い，左と同じ条件を設定し，その条件と真ん中のキャラクターとの交点に右のアクションを設定します。

ホットスポット／アクションポイントなどの設定による)。

また，ボタンによってレーザーの長さを調節するようなことはできません。

ファミコン版のレーザーの再現ならば，このままでもよいのですが，それでは少々ものたりないでしょう。

長さはアニメーションで表現する！

そこで，最初短いレーザーが，だんだんと長くなっていくようにしてみます。これは第4図のように，アニメーションで表現します。このとき，アニメーションはループさせずに，1回で終わるようにします。

このアニメーションを作るときには，ホットスポットの位置に注意してください。すべてのフレームでホットスポットが左端になるようにすれば大丈夫です(第5図)。こうして設定することで，レーザーが右へ右へ伸びていくように見えます。

つぎに，このレーザーの動作を，「バウンド」に設定してください。このとき，「動作開始」のチェックは必ず外しておいてください。

イベント設定の意味を理解しよう！

これが終わったら，第6図のイベントを設定します。このイベントの内容を，簡単に説明しましょう。

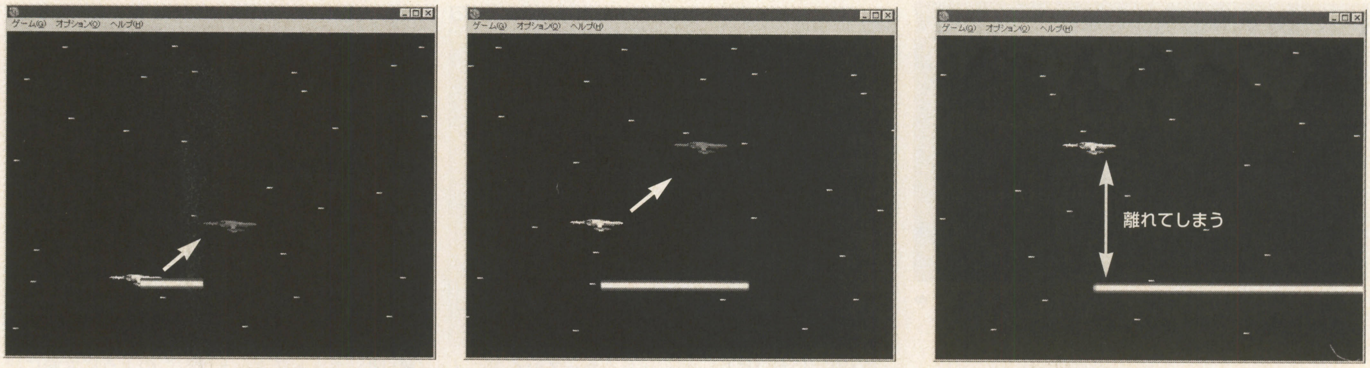
最初に，1番でボタンが押されたときの処理をしています。ボタンが押されたら，まず自機と同じ位置にレーザーを作成します。

先ほどの動作設定で，「動作開始」のチェックを外したため，レーザーはこの位置から動きません。ですが，位置は移動しませんが，アニメーションは開始します。レーザーには，右へ右へとのびていくアニメーションが設定されているため，レーザーが動いているように見えるのです。

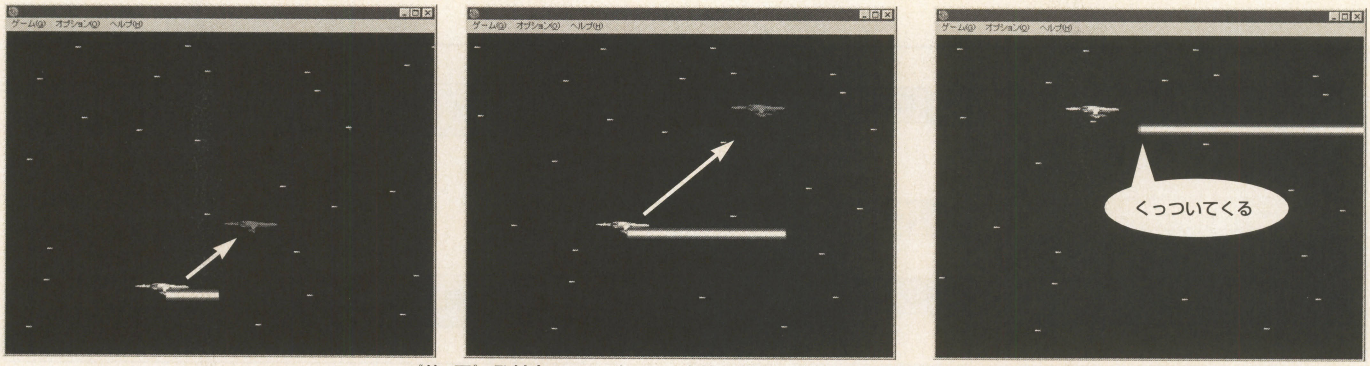
1番のイベントの条件で，「レーザーの数=0」とついているのは，画面上にすでにレーザーがあった場合にレーザーを発射しないためです。このように制限することで，とぎれることなくレーザーを撃てるようなことを防いでいます。

2番のイベントでは，レーザーのアニメーションが終了したかどうかを調べています。アニメーションが終了したということは，レーザーがのびきったということです。ですから，レーザーの長さをそのままにして，まえへと進むようにします。

レーザーには，すでに「バウンド」動作が割りあてられているので，方向を右



《第7図》レーザー発射中に自機を移動すると，何もない空間からレーザーが発射されているように見える



《第8図》発射中のレーザーが，自機の移動にくっついてきている

にして，動作をスタートさせるだけで，レーザーは右へと飛んでいきます。

長いレーザーは誘導できる！

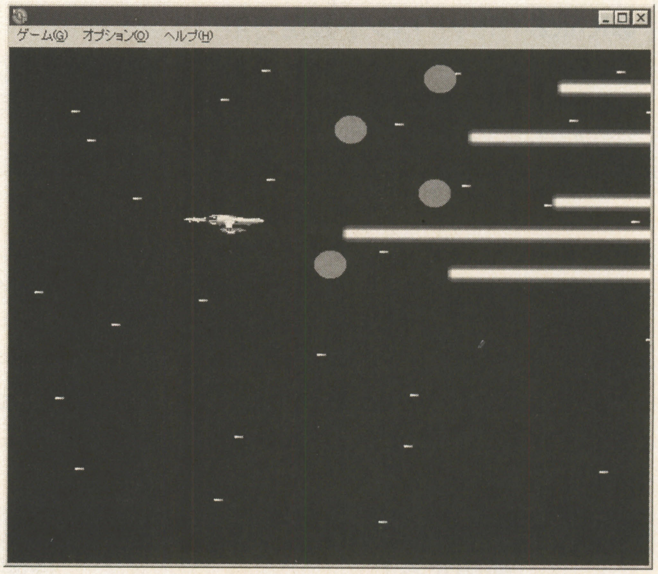
さて，2番までのイベントで，長いレーザーを発射できます。ですが，実は一つ大きな落とし穴があるのです。

自機が止まっているときはいいのですが，キャラクターを動かしながらレーザーを撃つと，自機がいなくなってしまった場所から，レーザーだけが出現するというようになってしまいます（**第7図**）。

グラディウスでは，レーザー発射中に自機が移動すると，レーザーもそれにつられて動きます。そのため，レーザー発射中に自機を上下に動かし，地形に隠れた敵を倒すというテクニックがあるのです。

これを再現するため，3番のイベントを設定します。レーザーを発射中かどうかは，レーザーの動作が停止しているかどうかでわかるので，発射中ならば，レーザーの位置を自機に合わせます。

これで，レーザー発射中は誘導できるようになりました。自機を移動させても，違和感ありません（**第8図**）。



《第9図》次回は，このようにオプションからもレーザーを発射できるようにする予定！

まとめ

これでとりあえず，長いレーザーを撃てるようになりました。

しかし，今のままだと，ボタンを長く押しても短く押しても，レーザーの長さは変わりません。また，ボタンを押しっぱなしにすると，レーザーが発射されるのは最初の一回だけで，それ以降は何も発射されません。

さらによく考えてみると，自機がレーザーを発射するのには問題ないのですが，前回作成したオプションと組み合わせることができません。

次回は，この解決をはかるべく，もう少しレーザーについて扱ってみたいと思います。**第9図**のように，オプションがレーザーを乱射乱舞するところまで，がんばりましょう。

Macintosh用日本語BASIC

Future BASIC Ⅱ プログラミング・セミナー

テーマ6「ファイル入出力と書類の扱い」

TEXT＆Programming：手賀俊行

Future BASIC Ⅱ 日本語版　標準価格49,800円
問い合わせ先
モモデラーズブランド（株）
〒271　千葉県松戸市根本 122-1-B1
☎0473-60-3224

前回オフスクリーン・グラフィックスを扱い，私たちのお絵描きアプリケーションの機能はだいぶ（？）揃ってきました。

そこで今月はPICTファイルの読み込み，書き出しと，Macintoshで一般的な書類の扱いについて解説して，お絵描きアプリケーション・プログラミングから卒業することにしましょう。

PICTファイルを保存しよう

さて，先月までで線や長方形などの基本的な図形を描く機能はそろいました。しかし，いくら基本的な図形しか描けないとはいえ，せっかく描いたものを保存できないのではがっかりですよね。

そこで今回はファイルの読み書きと，FBでの書類の扱いかたについて解説していきましょう。

あのう，保存したいんすけど…

ここで，先月作成したPaintアプリケーションを起動してみましょう。

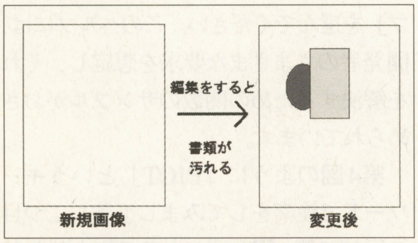
アプリケーションを起動したら，なんでもいいですから図形を描いて「ファイル」メニューの「保存」を選んでください。

えっ，選べない？

…そうなんです。じつは，今のままではユーザーに「保存」メニュー項目を選んでもらうことすらできないんです。

これは，FB（というかPG）が，ファイル保存の必要がないと判断しているため，「保存」メニュー項目を無効な状態にしてくれているのが原因です。

どうやったら「保存」メニュー項目を有効な状態にできるのでしょうか。FBに書類が汚れたよ，と教えてあげればいいのです。



≪第1図≫新規書類を汚れた書類

汚れた書類？

「はぁ，書類が汚れたって，どういうこと？」と思う人もいることでしょうから，くわしく説明しましょう。

第1図を見てください。左が新しい書類を開いた状態で，右がその書類に長方形を描いたところです。

左のほう，つまり新しい書類では，まだぜんぜん画像が描かれていないので，新規書類から何も変更されていません。ですから，この状態で書類をファイルに保存するというのはナンセンスですよね。

それに対して，右のほうは，長方形が描かれて，新規書類から変更が加えられています。ということは，これは保存する価値があると言うことができます。

より一般的な言いかたをすれば，書類が汚れるというのは，最後に保存した状態から，なんらかの変更が加えられることです。

書類の汚しかた

さて，書類が汚れたかどうかを管理するのは私たちの仕事です。

お絵描きアプリケーションであれば，新しい図形が描かれたとき，書類が汚れたとするのが妥当でしょう。

≪プログラム・リスト1≫汚れた書類にチェックする

```
'==========================================
LOCAL FN handleMouse
 '-------------------------------------
 ' Handle mouse events in PictureWindow.
 '-------------------------------------
 DIM tmprect.8
 DIM t, l, b, r

 CALL GETPORT(thePort&)
 t;8 = thePort& + _portRect
 b = b - 15
 r = r - 15
 CALL GETGWORLD(gOnWorld&, gDevice&)

 gOrigX = gMouseX
 gOrigY = gMouseY

 DO
  FN copybits(gOffWorld&, gOnWorld&, t, t, _srcCopy)
  LONG IF gToolItem = _LineItem
   CALL MOVETO(gOrigX, gOrigY)
   CALL LINETO(gMouseX, gMouseY)
  XELSE
   CALL GETMOUSE(gMouseY)
   tmprect.top% = gOrigY
   tmprect.left% = gOrigX
   tmprect.bottom% = gMouseY
   tmprect.right% = gMouseX
   CALL FRAMERECT(tmprect)
  END IF
 UNTIL FN STILLDOWN = _false
 LONG IF gToolItem = _LineItem
  FN drawLine
 XELSE
  FN drawRect
 END IF
 gDirty = _zTrue
END FN
```

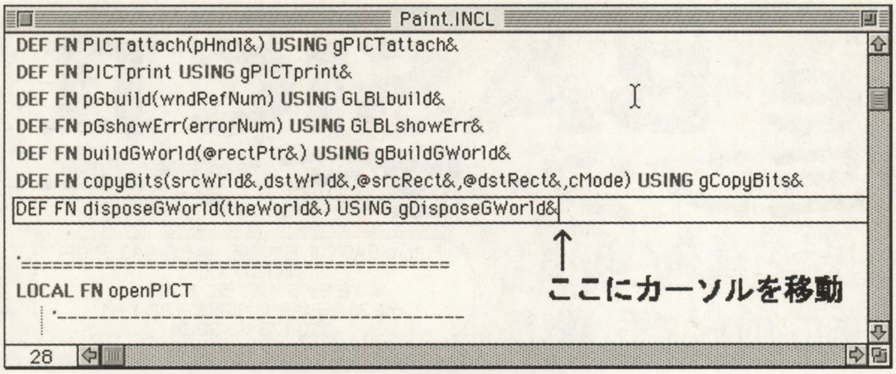
幸い，先月までに作成したアプリケーションでは，図形を描く場合に，必ずhandleMouseという関数（Paint.INCLにある）が呼ばれるようになっていました。

その最後の部分で，書類が汚れているかどうかを表すグローバル変数gDirtyに真値（つまり汚れているということ）を代入します（**プログラム・リスト1**参照）。

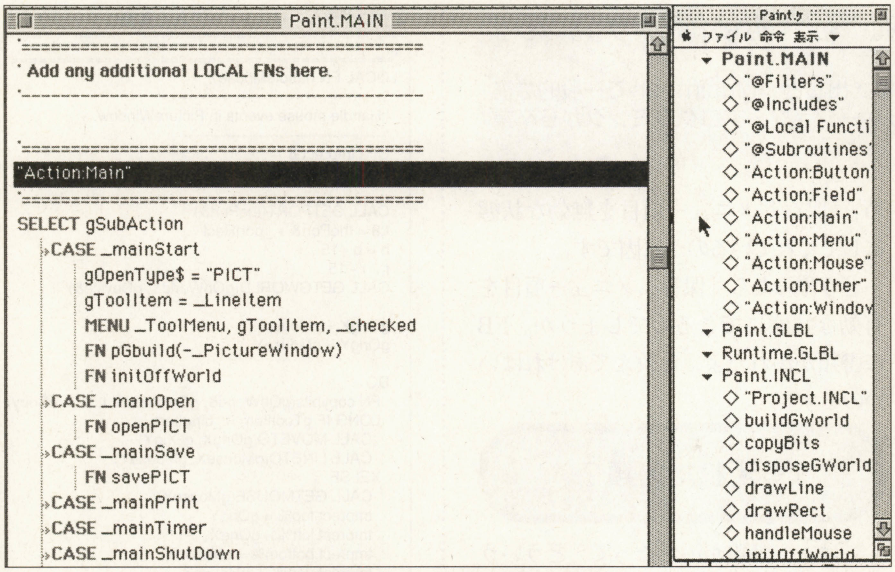
図形を追加したら，これだけで，「保存」メニュー項目が選べるようになります。

別名で保存する場合

「保存」の他に「別名で保存」というメニュー項目もありましたね。



≪第2図≫ここに関数宣言を追加する



≪第3図≫メニュー選択に応答する準備

この項目の有効・無効切り替えの管理もFB（というかPGですけど）に任せることができます。

そのためにはPGの関数であるpGsaveAsを利用できるようにしておかないといけません。

Paint.INCLファイルを開いて，**第2図**で示した位置にカーソルを移動してください。

そこで,「PG」メニューの「PG Functions」サブ･メニューから「pGsaveAs」を選ぶと, 自動的に関数の宣言が追加されます。

メニューイベントに対応する

それではつぎに，ファイルの保存を行なう関数を書かなくてはいけません。

それから，ユーザーが保存メニューを選んだときに，その関数が正しく呼ばれるように設定する必要もあります。

プロジェクトマネージャーでPaint.MAINの"Action:Main"をダブル・クリックしてください（**第3図**）。

そこで

CASE _mainSave

のつぎの行に，**第3図**のように

FN savePICT

の1行を入れておきます。これで，ユーザーのメニュー選択に正しく対応できるようになりました。

あとは，保存する関数を書けばいいわけです。

面倒なとこはPGに任せろ!

さて，PICTファイルの保存をする関数savePICTをPaint.INCLに追加しましょう。

とはいえ，結構大変そうですね。

最初に，ユーザーに保存するファイルの名前を問い合わせて，それからファイルを開きます。で，PICTデータをファイルに書き込んで…。なんか気が重くなってきた人もいるのではないでしょうか。

でも心配しないでください。じつは案外楽なんですよ。

まず，ファイル保存のダイアログはPGが処理してくれるので，私たちは無頓着で構いません。しかも,「保存」と「別名で保存」の区別もしっかりとしてくれます。

このとき，PGはグローバル変数gSaveName$にファイル名を，gSaveVolにボリューム参照番号を代入するので，私たちはこれを利用してファイルを開くことができます。

ファイルの扱い

一般にファイルを読み書きする場合はつぎのようなプログラムになります。

```
OPEN "O", 1, gSaveName$, , gSaveVol
…
CLOSE #1
```

最初のOPENの行でファイルを開き，いろいろと作業をした後で，最後にCLOSE命令によってファイルを閉じるという流れですね。

なお，OPENの後の"O"は書き込みを意味し，例えば読み込みだけの場合であれば"I"に変えます。くわしくはハンドブックの178ページを見ていただくといいでしょう。

実際のファイル入出力はOPENとCLOSEの間で行ないます。

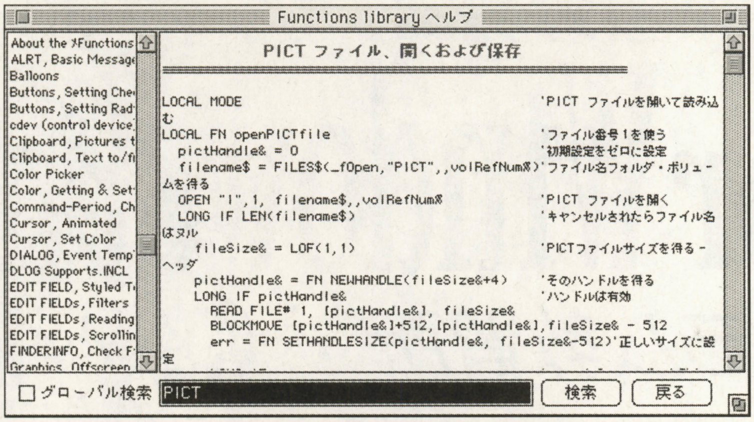
便利なファンクションライブラリ

しかし，PICTファイルを保存するにはOPENとCLOSEの間に，どのようなプログラムを書けばいいのでしょうか。

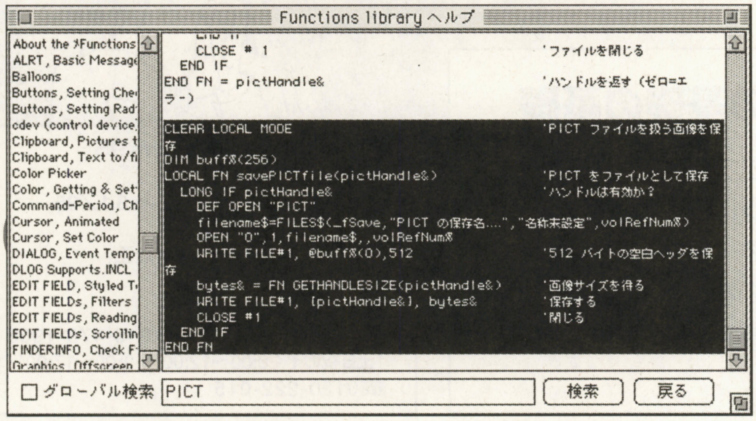
そんな疑問を持ったときは，困ったときのヘルプ頼みで，ヘルプのお世話になりましょう。

アップルメニューの「ヘルプ」サブ・メニューから「Functions libraryヘルプ」を選んでください。このヘルプには，開発者のさまざまな要求を想定し，それを解決するための関数のサンプルがおさめられています。

第4図のように「PICT」というキーワードで検索をしてみましょう。二つ目の候補で**第4図**と同じところにたどり着



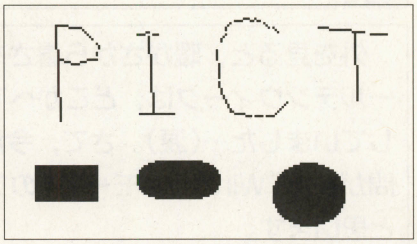
≪第4図≫困ったときのヘルプ



≪第5図≫ヘルプのプログラムを拝借しちゃう

≪プログラム・リスト2≫PICTファイルの保存関数

```
'=========================================
LOCAL FN savePICT
  '-----------------------------------
  ' Save the image as PICT file
  '-----------------------------------
  DIM t, l, b, r
  DIM picHandle&
  DIM buff%(256)

  CALL GETPORT(thePort&)
  t;8 = thePort& + _portRect
  b = b - 15
  r = r - 15

  picHandle& = FN OPENPICTURE(t)
  FN copybits(gOffWorld&, gOnWorld&, t, t, _srcCopy)
  CALL CLOSEPICTURE

  DEF OPEN "PICT"
  OPEN "O", 1, gSaveName$, , gSaveVol
  WRITE FILE #1, @buff%(0), 512
  bytes& = FN GETHANDLESIZE(picHandle&)
  WRITE FILE #1, [picHandle&], bytes&
  CLOSE #1

  CALL KILLPICTURE(picHandle&)
END FN
```



≪第6図≫完成！超大作PICT

くはずです。

ちょうどいいことに，PICTファイルの保存を行なう関数例がありますね。それでは，これを拝借することにして，**第5図**のように関数を選んでコピーしてください。

これを使って作成した関数savePICTは**プログラム・リスト2**のようになります。

PICTデータの作成

では，**プログラム・リスト2**について解説を加えていきましょう。

プログラム・リスト2では，まず，保存するPICTデータの作成を行ないます。

```
picHandle&
= FN OPENPICTURE(t)
    FN copybits(gOffWorld&,
gOnWorld&, t, t, _srcCopy)
  CALL CLOSEPICTURE
```

2行目は先月号で説明したcopybits関数で，オフスクリーンで描画された画像をウィンドウにコピーしているわけですね。

さて，PICTデータを作成するためには，この描画内容を記録する必要があります。記録のための関数がOPENPICTUREとCLOSEPICTUREです。使いかたはいたって簡単で， 描画を行なう前にOPENPICTUREを呼んで記録を開始します。

そして記録したい画像を描きおえたら，記録を終了するためにCLOSEPICTUREをコールすればいいのです。

なお，savePICTの最後では，KILLPICTURE関数を呼び，作成したPICTデータをメモリから消去しています。

ファイルタイプの設定

その後の部分はほとんどヘルプから拝借してきたコードを使っているのですが，

```
DEF OPEN "PICT"
```

という行だけが新たに追加されています。これは保存するファイルのファイル・タイプをPICTタイプにするために必要です。この行をつけないと，ファイルがPICTファイルだと認識されないので，画像ビューワーなどで見ることができません。

また，例えばテキスト・ファイルを保存する場合でしたら

```
DEF OPEN "TEXT"
```

とすることになります。

保存できたかな

それでは実際にアプリケーションが期待どおりに動作するかどうかを確かめてみましょう。プロジェクトマネージャーの「命令」メニューから「プロジェクトをビルド」を選んで，アプリケーションを作成してください。

さて，**第6図**が，私の迷作PICTファイルを保存して，ビューワーで見た結果です。どうやらちゃんとPICTファイルの保存はできているようですね。

はっきり言って次回は未定

今まで4回にわたって，お絵描きアプリケーションの作成をしてきました。

次回からは志を新たに，また別のプロジェクトにとりかかりたいと思います。

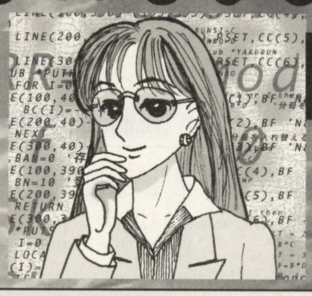
じつはまだ決めていないので，みなさんからの要望があれば積極的に取り入れていきます（こういう態度を他力本願ともいう）。扱ってほしい話題やテーマがありましたら，編集部までお寄せください。

Windowsでこれまでの**BASIC**プログラミング資産が生かせる！

エフ・ベーシック　フォー　ウィンドウズ95

F-BASIC for Windows95

プログラム教習所



TEXT & PROGRAMMING●かんのゆうき

第6段階　Windowsプログラミングの基礎の基礎

■F-BASIC for Windows95
価格35,000円
■対応環境：日本語Windows3.1／95
メモリ16Mバイト以上
HDD空き容量23Mバイト以上
■問い合わせ先
富士通ミドルウェア(株)
☎045-471-0282　FAX045-475-1958
(土日祝のぞく9:00～12:00, 13:00～17:00)
0120-222-015

外を見ると，暖かさから暑さを少し感じるようになってきました。ゴールデンウィークは，どこかへでかけましたか？　私は，ずっと仕事をしていました…(涙)。さて，今月はちょっと趣向を変えて，読者から質問が多い“Windows(ウィンドウズ)モード”のプログラミング基礎の基礎を紹介したいと思います。

F-BASIC95のすすめ

Windowsモードを説明するまえに，そもそも『F-BASIC for Windows95(以降F-BASIC95と略)』とは何かを紹介しましょう（念のため)。

F-BASIC95は，富士通から発売されているプログラム作成ツールです。最大の特徴は，今まで作ったプログラム(N88BASICやF-BASIC386などのDOS(ドス)上で動いていたBASIC）が，ほぼそのまま使えるため，プログラム資産が生かせるという点です。

と言っても，さすがにそのまま実行することはできません。一部，手直しする必要があります。しかしこの修正も，ほかのBASIC言語との相違点が一覧になって載っていますので，それを見ながら簡単に修正していくことができます。これが，いわゆる“DOSモード”です。

そして，F-BASIC95にはもう一つ“Windowsモード”があるのです。それではつぎに，このWindowsモードを紹介していくことにしましょう。

Windowsモードの初期設定をする！

Windowsモードは，習うより慣れろです。実際の画面を見ながら，プログラムの考えかたを学んでいきましょう。

F-BASIC95を起動した画面は，**第1図**のようになっています。たくさんのウィンドウが表示されていますが，まずは名称から覚えてください。

つぎに，プログラム作成のための初期設定を行ないます。メニューから[プロジェクト]-[ウィザード]を選択します。すると，**第2図**が表示されるので，各項目を入力し[作成]ボタンを押してください。これで，プログラムを作る準備ができました。

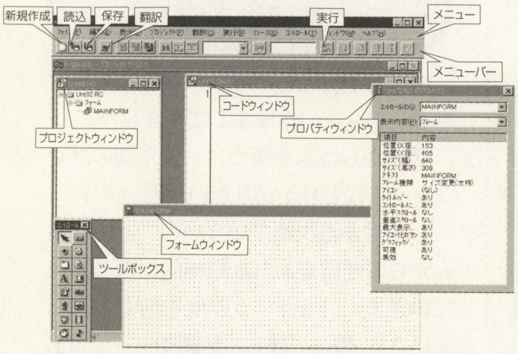
ちょっとくわしく解説すると，ここでは主にファイルの設定を行なっていることになります。**第2図**の上から四つはあえて変更する必要はありません。下から2番目のディレクトリを，プログラムごとに変更していくのが一般的です。

一番下にある[プログラムタイプ]という項目で，Windows／DOSモードを切り替えます。Windowsモードはこのように[イベント駆動型]，DOSモードにしたいときは[手続き型]に設定するわけです。

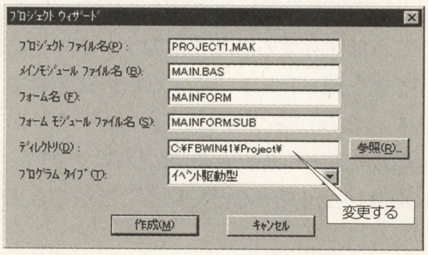
プログラム作成開始！

それでは，プログラミングに入ります。ここでは，“ボタンを押す”ということをプログラムにしてみましょう。

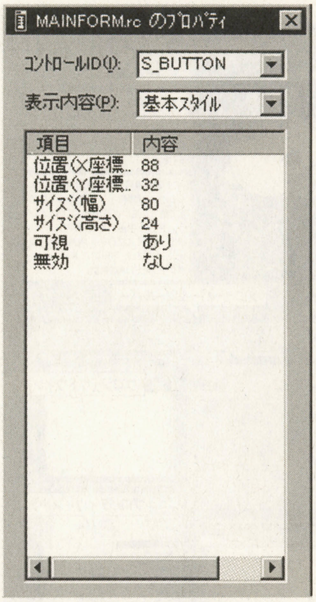
ここでもう一度，**第1図**を見てくださ



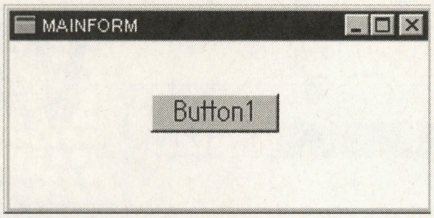
《第1図》『F-BASIC for Windows95』の起動画面。ここからプログラミングがはじまる



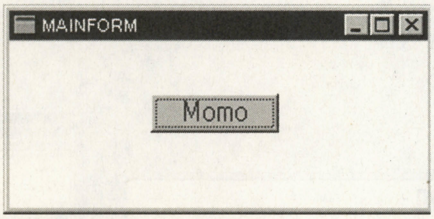
《第2図》プロジェクトウイザードのダイアログボックス。ディレクトリの設定は，各自の環境に合わせて設定する



《第3図》プロパティの設定ウインドウ。ここで初期の設定を決定する



《第4図》今回作ったプログラムの起動直後の画面。このボタンをクリックすると…



《第5図》このように，ボタンの上のテキストが変更される

《リスト1》ボタンをコントロールするプログラム・リスト

```
#include "windows.bi"

declare sub S_BUTTON_ON edecl ()

var shared S_BUTTON as object

S_BUTTON.ATTACH GETDLGITEM("s_button")

'

while 1
        waitevent
wend
stop
end
                                        ①
sub S_BUTTON_ON()
                                                        ②
S_BUTTON.SETWINDOWTEXT "Momo"

end sub
```

リスト入力＆実行方法

F-BASIC95を起動して，メニューから[ファイル]-[新規作成]を選び，プログラム・ファイルを作成します（*.basのもの）。

そこに，リストをそのまま入力します。入力が完了したら，メニューから[実行]-[実行]を選ぶことで，プログラムが起動します。

い。この中から，フォームをクリックして，一番手前に表示させます（このことを「アクティブにする」「フォーカスを合わせる」などと呼ぶ）。ちなみにこのフォームとは，プログラムを動作させる土台となる場所です。今回は，ここにボタンを置くことになるわけですね。

その手順は，まずツールボックスからコマンドボタン（これがボタン）をクリックして，選択状態にします。そして，マウス・カーソルをフォームに持っていき，配置したいだいたいの位置でクリックしてください。これでボタンの配置が終わりました。

プロパティって何？

つぎに，プロパティを設定します。プロパティとは，【Property：属性】という意味があります。たとえば，ボタンに対するプロパティなら，ボタンの形や色，大きさなどの項目があるわけですね。

これを設定するのが，プロパティ・ウィンドウです。ボタンをクリックすると，そのプロパティがウィンドウ内に表示されます。

このプロパティのうち，コントロールIDを確認してください。ボタンを置いたのが1回目でしたら[button1]，2回目だったら[button2]となっているはずです。

ボタン以外のもの，たとえばグラフィックや文字，チェック・ボックスなども同様になりますので，ためしてみてくださいね。

ここで登場したコントロールIDとは，そのプログラムの中でつけられた名前です。このIDによってプログラムから，ボタンが押されたかどうかを知り，操作できるようになります。

コード入力をする！

それでは実際にコントロールIDを変えて，プログラムを作ってみましょう。

まずは，**第3図**のようにコントロールIDを“S_Button”に変えてください。つぎに，コード・ウィンドウに**リスト1**を入力していきます。

ここで注目してほしいのが，

```
sub S_Button_On()
```

という記述です（①の部分）。先ほど作ったS_Buttonのあとに“_ON”が付いています。これはイベントと呼ばれる，Windowsモードで重要な考えかたです。

これが“_ON”だと，そのボタンが押されたときの動きを，Sub～End Subまでの中に記述しておくのです。こうすることによって，ボタンが押されたときに，プログラムが自動的に判断し実行します。

つぎに，

```
S_Button.SETWINDOWTEXT "Momo"
```

を見てください（②の部分）。S_Buttonのあとの“SETWINDOWTEXT”は，S_Buttonに書かれている文字を，そのあとのダブル・クオテーション(")に挟まれた文字に書き換える働きをします。

またほかにも，MOVEWINDOW（ウィンドウ位置の変更），SETMAPMODE（マップモードの変更）などがあります。これらをまとめて，“拡張ライブラリ”と呼びます。

このように，

コントロールID.拡張ライブラリ

と記述することで，いろいろなコントロールができるわけです。

実行結果は，**第4図**と**第5図**のようになります。実行した最初の状態が**第4図**で，このボタンを押すことによって**第5図**のように，テキスト部分が変更になります。

まとめ

いかがでしたか？　何となくでもWindowsプログラムがわかってもらえたでしょうか？

これを基本にして，あとはいろいろ応用させることで，プログラムが作成できていくのです。人の作ったサンプル・プログラムを見たり，ヘルプ・ファイルを参照したりすると，さまざまな応用形態が書かれていますので，参考にしてみてください。それでは，また来月お会いしましょう！

応用自由自在！
Windowsプログラミング環境をモノにする！

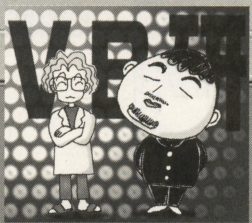
愛称：VB研

Visual（ビジュアル） Basic（ベーシック） 研究所

所長●竹宮 恵亀 Keiki Takemiya
Illustration●Jun Ishiguro

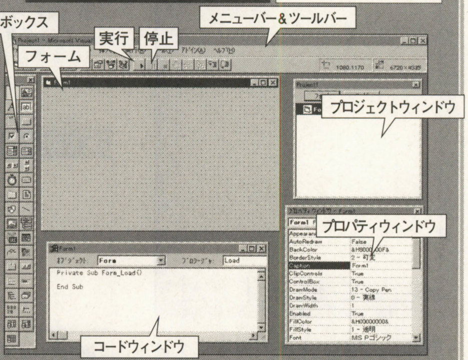
第4部　第11回
ついに卒業制作！　インターネット対戦ゲーム 前編

米国では，待望の新バージョン『Visual Basic5.0』の発売が開始されました。日本語版も，もうすぐ登場するはず。待ち遠しいですね。そしてもう一つのニュースは，VB5.0 CCEの日本語版が発表されたことです。そんな急変の中，いよいよこの第4部も最終回を迎えようとしています。お楽しみに。



（左）**VB研・所長。**これまでの本業をやめ，VB研所長業務に専念することを決意する。やめるときに，上司に「レベルダウンだからやめとけ」と言われる。VB研はレベル低くないモン。送別会・歓迎会で，胃腸が弱い**31才。**

（右）**助手4号。**いよいよNewtonホームページ開設！　そこでは，これまで飽きたモノどもが蠢いているという。特技：手品，かわずがけ，ムチ打ち，催涙スプレー，熱湯がけ，放火，コスプレ，GIFアニメーション，ポケモンとPDAの長話。



Microsoft
Visual Basic
Programming System for Windows
Ver.4.0（日本語版）

■価格30,000円（スタンダードエディション）
■対応機種
Windows95／NT3.51
■問い合わせ先　マイクロソフト㈱
〠151東京都渋谷区笹塚1-50-1笹塚NAビル
☎03-5454-2300

助手ホームページ開設！

所長　いや～，最近はコンピュータ技術の変化が速いねぇ。

助手　VBも，もう5.0ですかい。

所長　VB2.0はVB研第1部～3部で使っていたけど，VB4.0は第4部だけしかもたなかったね。

助手　新ネタに困らないから，イイじゃん。でも所長，いつまで新技術に追いつけるかしら。けっこうお年頃だしね。お嫁さん，募集中？

所長　ほ，ほっといてちょうだい！

助手　いやー，しかし携帯型のマシンって，おもしろいものが多いよね。

所長　またNewton（ニュートン）の話？

助手　いーや。このまえ買った，これ（第1図）がすごい。落ちものゲーム内蔵のポータブル・カセット・プレーヤなのだ。

所長　ふーん。音楽聴きながら，ゲームができるんだ。

助手　と思ったら，ゲーム音はヘッドホンじゃなく，本体のスピーカからでやがんの。うるせ～じゃん，コレ。でも，持った感じはいい。落ちてくるパーツも，変な形のヤツが多いし。中国のへなへなパワーを感じるね。

所長　ところで第1図って，もしかしてホームページ？　もう開設したの，Newtonホームページ？

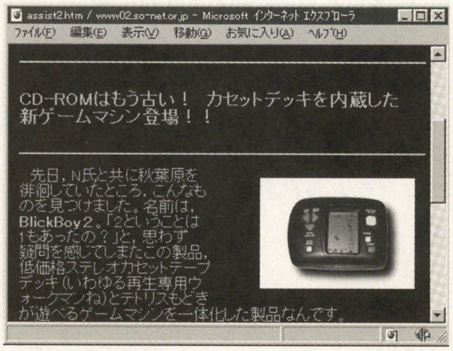
助手　えっへん。ワタクシのホームページは，

●http://www02.so-net.or.jp/~tac-/index.htm

でございます～。求む，完全動作品のファミコン・ディスクシステム！　タダで！

所長　ふ～ん。Newtonネタを中心に，アヤしいグッズ情報が満載されているのね。

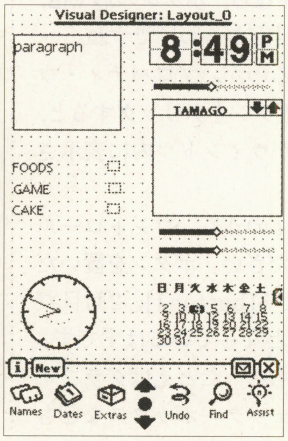
助手　できれば，インターネットエクスプローラ3.0（以降IE3.0と略）で見てね！



《第1図》助手4号のホームページ。長話ネタが，た～んと詰まっているので必見だ（ただし一部の人向け）

VB5.0最新情報！

助手　そういや，先月ちょいと紹介したNewton用NS-BASICの新バージョン3.6が，カナダから到着したぞ。新しい機能も増えててGood！　中でも3.0以降に付いているVisual Designer（デザイナー）ってのがいい（第2図）。あるコマンドをプログラム中



《第2図》これが『Visual Designer』だ！　ちょっとVBに似ているよね

に入れて置いて，そこをエディット・コマンドで開くと，まるでVBみたいに画面デザインができちゃうのだ。ここに，システムの時計とかカレンダーとか，お絵描きできるスペースとかポップアップ・メニューとか貼り付けていくと，画面ができちゃうというすぐれもの。そのデータは，そのままプログラムに反映されるのだ！　行番号付きの昔ながらのBASICなのに，こんなことできちゃうなんてスゴイよね。NS-BASIC研究所の連載はじめていい？

所長　アノネ，VB5.0の話をネ，しますよ。いいですか？

助手　読者の要望があるなら，講座はじめるよ。ないか。

所長　はい，それではじめます。VB5.0のパッケージは，つぎのようにわかれている。

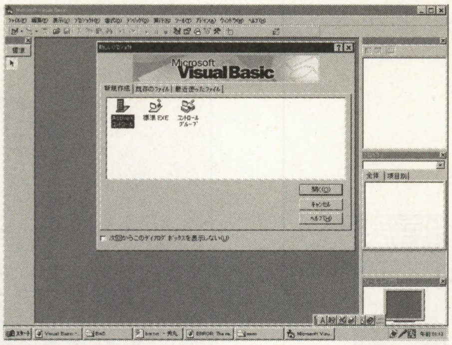
- **ラーニング版（推定小売価格23,800円）…VBの学習者向け**
- **プロフェッショナル版（推定小売価格77,800円）…プログラマー向け**
- **エンタープライズ版（推定小売価格116,800円）…大規模開発向け**

助手　ちょっとパッケージの名称が変わったね。

所長　秋葉原などのパソコン・ショップでは，もう英語版のパッケージを売っているところもあるみたい。日本語版に関しては，5月末くらいには発売されそうだ。早くほしい〜。

助手　第5部に向けてですかい。

所長　つぎに，日本語版VB5.0 CCEについて。以前から紹介しているこのVB5.0 CCEは，ActiveX（アクティブ）コントロールを作成できるのが最大の特徴だ。EXEファイルを作ることはできないけど，通常のVBプログラムは動作できるし，何といってもタダなのがうれしいよね。VBを勉強してみたい人にも，十分使えるソフトだ（第3図）。



《第3図》ようやく日本語版がでてうれしいVB5.0 CCE

助手　インターネットで入手できるわけね。

所長　VB5.0 CCEは，マイクロソフトのホームページからダウンロードすることができる。アドレスは，おなじみの

●http://www.microsoft.co.jp

です。7Mバイト以上あるので，ダイヤル・アップの人は注意してね！

卒業制作開始！

所長　さて，いよいよ第4部もクライマックス。助手君にはこれまで学んだスベテを使って，卒業制作プログラムを作ってもらおう〜。

助手　NS-BASICでいいの？

所長　ダメ。VBでやるの。今回はインターネット編だから，インターネット対戦型のゲームがいいな，ボク。

助手　何かねぇ，やる気がねぇ。所長，ちょっと進めてよ。

所長　じゃあ，ゲーム内容をきめちゃうよ。はい，つぎのとおり。

①ゲームを開始するには，IE3.0で特定のホームページをアクセスする。ゲーム自体は，IE3.0上で動作する。
②何らかの方法で対戦相手を見つけて，2人でゲームを行なう。

所長　①の条件を満たすためには，第4部インターネット編で勉強した，VB5.0 CCEを利用したActiveXコントロール作成やVBScript（スクリプト）などのテクニックを利用する必要がある。

助手　あくてぃぶえっくすに，ぶいびーすくりぷと…ねぇ。

所長　このインターネット対戦型ゲームのポイントは，どうやって2台のコンピュータ間で通信するかだ。インターネットにつながっているコンピュータといっても，接続方式が

- **ダイアルアップ**
- **LAN（ラン）**

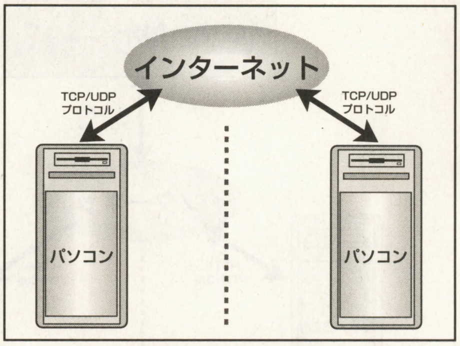
というちがいや，通信環境として

- **直接外部のコンピュータと通信できる**
- **特定のプロトコルしか通信できない**

などのちがいもある。また，インターネットでは通信速度が保証されないので，対戦型のシューティング・ゲームの実現はむずかしいのだ。

直接通信型が簡単なんだけど…

所長　通信方法として，一番シンプルなのが2台のコンピュータで直接通信を行なう方法だ。2台のコンピュータ間でそれぞれのIPアドレスとポート番号がわかれば，簡単に通信することができる（第4図）。



《第4図》直接通信型の場合

助手　ふんふん。

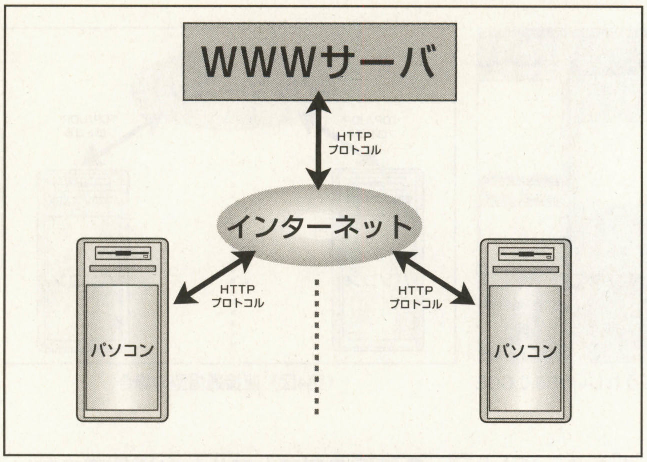
所長　この方法の欠点は，学校や職場などでLAN経由でインターネット接続接続している場合，セキュリティのためにWeb（ウェブ）以外の通信をとおさないことが多いのだ。

助手　ホームページ以外見られない，ってヤツね。ゲームが遊べないということだ。

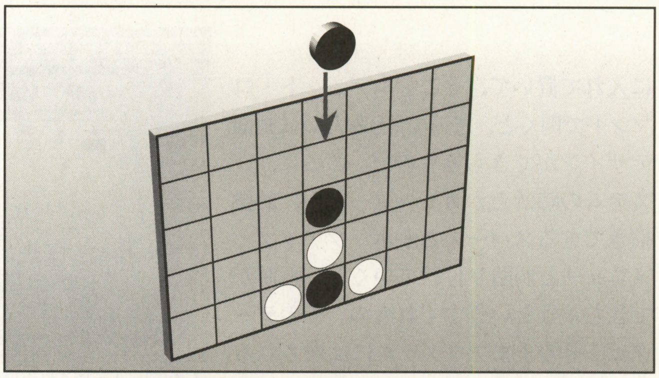
所長　このときには，以前紹介したマイクロソフトの『インターネットコントロールパック』に含まれていた“UDPコントロール”や“TCPコントロール”を使って通信を行なうことになる。しかし，残念ながらこのインターネットコントロールパックはもう提供されておらず，利用は不可能なのだ。

助手　話がむずかしくなってきたね。

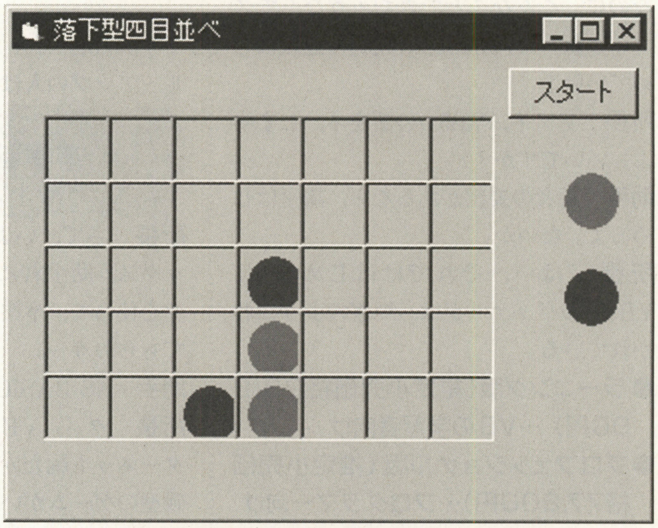
所長　ちなみに，VB5.0にはUDPコントロール，TCPコントロールなどが付属する予定だけど。ほかの方法としては，WinsockのDLLを直接VBから利用するという方法もあるが，ある程度ソケットに関するプログラミングの知識が必要に



《第5図》サーバ経由型だとこうなる！



《第6図》縦に置かれたゲーム盤に，石を積んでいくイメージ



《第7図》『賽の河原・小石積み四目並べ』ゲーム画面

なり，簡単ではない。

助手　それは，さらにむずかしいねぇ。

サーバ経由型をちょいと考える

所長　もう一つの通信方法としては，WWWサーバ上にプログラムを置き，そのプログラム経由で通信を行なうというものだ（第5図）。

助手　ほほぉ。これは，どうちがうの？

所長　この方法の利点は，ホームページ・アクセスさえできれば，どの環境のパソコンからでも利用できることだ。欠点は，WWWサーバ上に置くプログラムは，サーバのハードウエアやOSによって異なるから，VBでは記述できないこと。

助手　NS-BASIC？

所長　ちゃう！　ここでは，C言語やPerl（パール）と呼ばれるスクリプト言語で記述する必要がある。また，WWWサーバによっては，このようなプログラムを置くことを許可しないサーバも多い。

助手　どうするの？

所長　直接通信型，サーバ経由型のどちらの方法を選ぶかは，来月までの課題としておこう。

助手　何だまた宿題か。じゃあ，また来月ということで。

所長　あかん！　とりあえず，ゲームの内容くらいはきめような。

一つ積んでは母のため～ゲーム

所長　じゃあ，今回作るサンプルとして，インターネットの通信の不安定さにも耐えられるように，落下型四目並べにしましょうか。名づけて『賽（さい）の河原・小石積み四目並べ』。

助手　長いな，名前が。

所長　じゃあ，略して“さいこーよん”。ぷふっ（笑）。賽の河原の数え歌を口ずさみながら，遊んでほしい～。

助手　何それ。

所長　このゲームは，基本的に7×5の盤で行なう四目並べだ。縦，横，斜めで先に四つ自分のコマを並べたほうが勝ち。通常の三目並べとちがうのは，この盤は縦に立っていること。置いたコマは，下端まで落ちて，積みあがっていくというもの。あと，五つ以上並べたら負けちゃうの（第6図）。

助手　ふ～ん。おもしろいの？

所長　それはもう，バツグンっす。第7図をごらんください～。ゲームルールとプログラム入力方法は，コラムにまとめておいたので，参照してね！

助手　ふーん。あいかわらず，画面デザインがショボイな。

所長　ふん。来月は，それはそれは美しい卒業制作を見られるんでしょうな。楽しみ～。

助手　みんな，Newtonホームページに遊びにきてね～。おしまい。

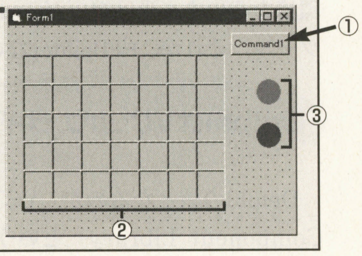
賽の河原・小石積み四目並べ　ゲームルール

①ゲーム盤は，横7列×縦5行の大きさがあり，縦に立っています。
②先手と後手があり，相互に盤上に自分の色のコマを配置します。
③配置したコマは盤の下端まで落下し，盤上に積みあがっていきます。
④自分の色のコマが縦／横／斜めのいずれかで，四つ並んだら勝ちです。ただし，5つ以上並んだ場合には，負けになります。

《リスト1》『賽の河原・小石積み四目並べ』のプログラム・リスト

```
Option Explicit

Dim state(6, 4) As Integer
Dim num(6) As Integer
Dim koma As Integer
Dim gameStart As Boolean
Dim komaNum%
'************************************************************
'  フォームロードイベント
'************************************************************
Private Sub Form_Load()
    Command1.Caption = "スタート"
    Form1.Caption = "落下型四目並べ"
    gameStart = False
End Sub
'************************************************************
'  スタートボタンのクリックイベント
'************************************************************
Private Sub Command1_Click()
    Dim i%, j%

    gameStart = True

    For i = 0 To 6
        For j = 0 To 4
            state(i, j) = 0
        Next j

        num(i) = 0
    Next i

    koma = 0

    komaNum = 0

    For i = 0 To 34
        Picture1(i).Picture = LoadPicture()
    Next i

End Sub
'************************************************************
'  盤クリックイベント
'************************************************************
Private Sub Picture1_Click(index As Integer)
    Dim x%, y%, tmp%, ret%


    If gameStart = False Then
        Exit Sub
    End If


    x = index \ 5
    tmp = x * 5 + num(x)

    If num(x) < 5 Then
        y = num(x)
        num(x) = num(x) + 1


        Picture1(tmp).Picture = Picture2(koma).Picture
        If koma = 1 Then
            state(x, y) = 1
        Else
            state(x, y) = -1
        End If

        komaNum = komaNum + 1

        ret = check(koma)

        If ret = 4 Then
            If koma = 0 Then
                MsgBox "赤の勝ち"
            Else
                MsgBox "青の勝ち"
            End If

            gameStart = False
            Exit Sub
        End If

        If ret >= 5 Then
            If koma = 0 Then
                MsgBox "青の勝ち"
            Else
                MsgBox "赤の勝ち"
            End If

            gameStart = False
            Exit Sub
        End If

        koma = (koma + 1) Mod 2

        If komaNum = 35 Then
            MsgBox "引き分け"
            gameStart = False
        End If
    End If

End Sub
'************************************************************
'  勝敗のチェック関数
'************************************************************
Function check(myKoma%) As Integer
    Dim i%, j%, min%, max%, tmp%

    min = 0
    max = 0


    For i = 0 To 6
        For j = 0 To 4

            If state(i, j) <> 0 Then

                tmp = checkYoko(i, j)
                If tmp > max Then
                    max = tmp
                End If
                If tmp < min Then
                    min = tmp
                End If


                tmp = checkTate(i, j)
                If tmp > max Then
                    max = tmp
                End If
                If tmp < min Then
                    min = tmp
                End If


                tmp = checkNaname1(i, j)
                If tmp > max Then
                    max = tmp
                End If
                If tmp < min Then
                    min = tmp
                End If


                tmp = checkNaname2(i, j)
                If tmp > max Then
                    max = tmp
                End If
                If tmp < min Then
                    min = tmp
                End If

            End If

        Next j
    Next i

    If myKoma = 1 Then
        check = Abs(max)
    Else
        check = Abs(min)
    End If

End Function
'************************************************************
'  横方向の連続した駒の数を調べる関数
'************************************************************
Function checkYoko(x%, y%) As Integer
    Dim s%, sum%, i%

    s = state(x, y)
    sum = 0

    If x = 7 Then
        sum = s
    Else
        For i = x To 6
            If state(i, y) = s Then
                sum = sum + s
            Else
                Exit For
            End If
        Next i
    End If

    If x <> 0 Then
        For i = x - 1 To 0 Step -1

            If state(i, y) = s Then
                sum = sum + s
            Else
                Exit For
            End If
        Next i
    End If

    checkYoko = sum
End Function
'************************************************************
'  縦方向の連続した駒の数を調べる関数
'************************************************************
Function checkTate(x%, y%) As Integer
    Dim s%, sum%, i%

    s = state(x, y)
    sum = 0

    If y = 4 Then
        sum = s
    Else
        For i = y To 4
            If state(x, i) = s Then
                sum = sum + s
            Else
                Exit For
            End If
        Next i
    End If

    If y <> 0 Then
        For i = y - 1 To 0 Step -1

            If state(x, i) = s Then
                sum = sum + s
            Else
                Exit For
            End If
        Next i
    End If

    checkTate = sum
End Function
'************************************************************
'  斜方向の連続した駒の数を調べる関数
'************************************************************
Function checkNaname1(x%, y%) As Integer
    Dim s%, sum%, i%, j%

    s = state(x, y)
    sum = 0

    i = x
    j = y

    If x = 6 Or y = 4 Then
        sum = s
    Else
        Do While (i < 6 And j < 4)
            If state(i, j) = s Then
                sum = sum + s
            Else
                Exit Do
            End If

            i = i + 1
            j = j + 1

        Loop
    End If

    If x > 0 And y > 0 Then
        i = x - 1
        j = y - 1
        Do While (i >= 0 And j >= 0)
            If state(i, j) = s Then
                sum = sum + s
            Else
                Exit Do
            End If

            i = i - 1
            j = j - 1
        Loop
    End If

    checkNaname1 = sum
End Function
'************************************************************
'  斜方向の連続した駒の数を調べる関数
'************************************************************
Function checkNaname2(x%, y%) As Integer
    Dim s%, sum%, i%, j%

    s = state(x, y)
    sum = 0

    i = x
    j = y

    If x = 6 Or y = 0 Then
        sum = s
    Else
        Do While (i < 6 And j >= 0)
            If state(i, j) = s Then
                sum = sum + s
            Else
                Exit Do
            End If

            i = i + 1
            j = j - 1
        Loop
    End If

    If x > 0 And y < 4 Then
        i = x - 1
        j = y + 1
        Do While (i >= 0 And j <= 4)
            If state(i, j) = s Then
                sum = sum + s
            Else
                Exit Do
            End If

            i = i - 1
            j = j + 1
        Loop
    End If

    checkNaname2 = sum
End Function
```

プログラム入力方法



VBを起動し，フォーム上につぎのコントロールを配置します（右図参照）。

①ボタン1個

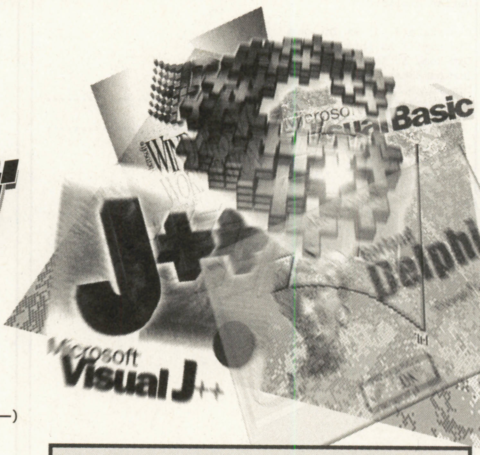
②コマを配置する盤として利用するピクチャ・ボックスのコントロール配列35個

③コマのイメージを格納するピクチャ・ボックスのコントロール配列2個

つぎに，Windowsに付属している『ペイント』などで，コマのイメージを作成し保存します。そして，イメージ格納用のコントロールに，作成したビットマップを読み込んでください。

最後に，フォームをダブル・クリックするとコード・ウィンドウが現れるので，そこにリスト1をキーボードから入力します。

Windows プログラミング完全マスター



（元Delphi完全マスター）

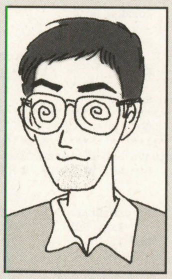
TEXT & PROGRAMMING● 石川直人（野多 良改め）

第4回　C++Builder日本語版発売！

'97年4月号で，発売前の評価版を使って紹介した『C++Builder（しー・ぷらすぷらす・びるだー）』。この日本語版が，ついに発売されました。今回は製品版を使って，C++Builderの能力をより具体的に見ていくことにしましょう。

石川直人
（Naoto Ishikawa）

Profile
秋田県生まれ。その後，熊本，帯広，岩手，東京など全国をさまよう，さすらいのプログラマーとなる。Delphi完全マスターの決着をどうつけるか，思案中。VB研の助手3号という，悲しい過去を持つオトコでもある。



C++Builderとは？

C++Builderは，簡単にいってしまえばDelphiのC++版です（第1図，第2図）。

ボーランドの大ヒット製品であるプログラミング・システムDelphiは，言語にObject Pascal（オブジェクト指向対応に拡張したPascal）を採用しています。Pascalは，記述性・可読性の点で高い評価を受けている言語で，ボーランドの開発言語製品では積極的に採用されてきました。

しかし，いかんせん世の中の流れは，ずいぶん昔からC／C++言語へと傾いています。そのためか，Delphiの能力の高さは認めながらも，「言語がPascal系だから…」という理由でさけていた人は少なくないようです。

そこで登場したのが，今回紹介するC++Builder。評価の高いDelphiの開発環境をそのまま受け継いだC++言語開発ツール，それがC++Builderなのです。

DelphiはVCLがエライのだ！

Delphiの核となるのが，VCL（Visual Component Library）というコンポーネント・ライブラリです。Delphiでは VCLによって提供される部品“コンポーネント”を使うことによって，その開発効率を非常に高めています。

C++Builderには，そのVCLがそのまま搭載されています（第3図～第5図）。プログラミングの基本となるライブラリに，まったく共通のものを採用しているわけです。Delphiで評価が高かったVCLを搭載することにより，C++Builderは外見だけでなく，中身も使いやすいものに仕上がっています。

また，Delphiの特徴の一つに，プログラムの部品を，再利用可能な独自のコンポーネントとして新しく登録することができる点があります。部品を自力で作ることによって，開発環境を拡張していくことが可能なのです。

うまくコンポーネントを作ることにより，Delphiではさらにプログラム開発の効率を高めることができます。そのようにして作られたオリジナルのコンポーネントは，Delphiプログラマーの資産といえるでしょう（第6図）。

C++Builderでも利用できる！

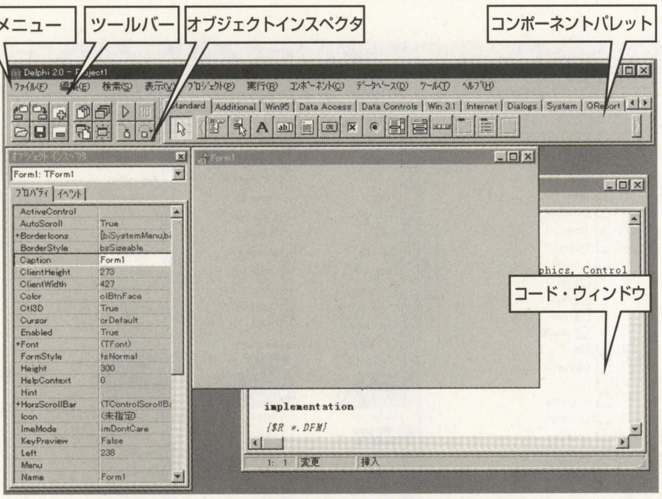
実はC++Builderは，Delphiで作成されたさまざまなコンポーネントをそのまま利用することができるように作られています。コンポーネントのソースコードさえあれば，Delphi用のコンポーネントを，C++Builderの開発環境に組み込んで使用することができるのです。

これは，Delphiプログラマーから C++Builderに移行しようという人には

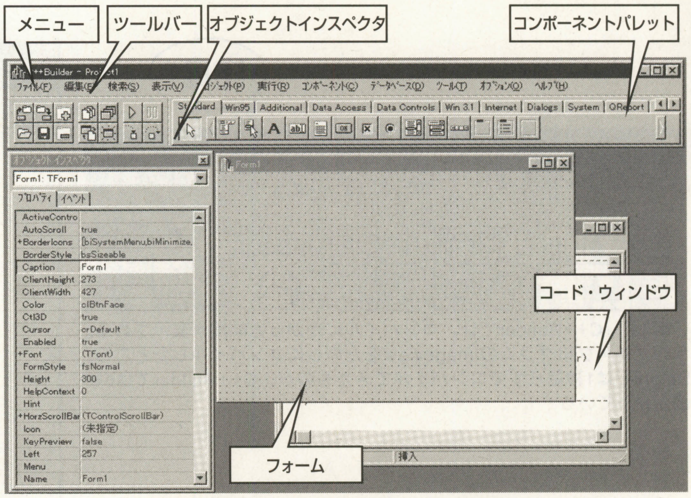
Technical Column　1

クラス・ライブラリ
Class Library

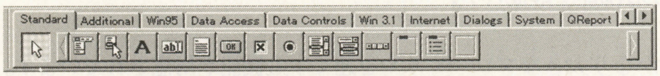
クラス・ライブラリとは，簡単にいえばオブジェクト指向言語における，関数ライブラリのこと。オブジェクト指向言語では，目的によってクラスというパッケージを作り，変数や関数をそのクラスの動作や属性として定義することによって，「何がどうする」という形を明確にし，より人間の概念に近い形でプログラミングができるようにしている。そのクラスを定義しているのが，クラス・ライブラリ。



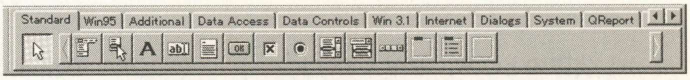
《第1図》Delphi（現在のバージョンは2.0）の画面



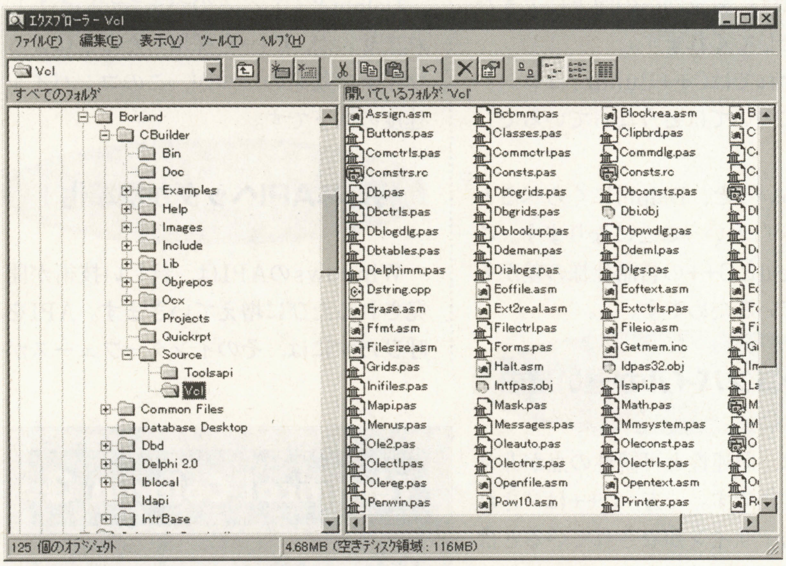
《第2図》こちらはC++Builderの画面



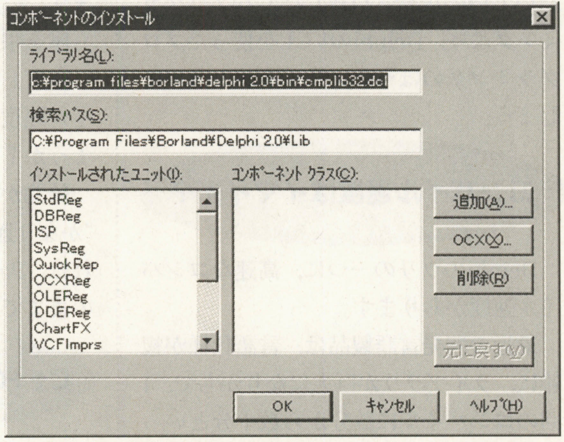
《第3図》Delphiのコンポーネント・パレット



《第4図》C++Builderのコンポーネント・パレット



《第5図》セットアップされたディレクトリの中を見ると，VCLのソースコードがPascalファイルのままであることがわかる



《第6図》コンポーネントを追加することによって，DelphiやC++Builderの開発環境はどんどん拡張されていく

もちろん，新しくC++Builderを使いはじめようという人にもありがたい機能でしょう。

というのは，Delphi用のコンポーネントには一般に公開されている便利なものが多数存在しており，それらをC++Builderに移植する手間なく，そのまま使用することができるからです。

C++Builderは新しい言語とはいえ，すでにDelphiで作られた資産を活用できるというメリットがあるのです。

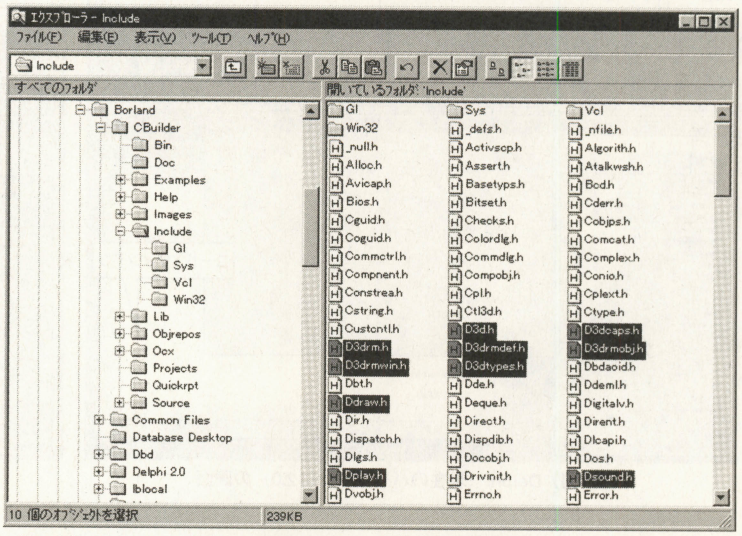
C++言語製品としての互換性は？

ボーランドからは，C++言語製品として『Borland C++』が発売されています。C++Builderは，Borland C++とはどういう位置づけになっているでしょう？

Borland C++には，OWL（Object Windows Library）というWindowsプログラミング環境に特化したクラス・ライブラリが搭載されています（**コラム1**）。Borland C++でのプログラミングでは，OWLを中心としたプログラム設計を行なっていきます。

そのOWLは，C++Builderには搭載されていません（**コラム2**）。かわりに標準的なANSI／ISO C++であるRouge Wave社のC++クラス・ライブラリが搭載されています。この標準クラス・ライブラリには，OWLで特徴的なドキュメント・ビュー構造（**コラム3**）は用意されていません。

《第7図》C++Builderでは，コンパイルにかかった時間が表示される。サンプル・プログラムのimageviewをためしにコンパイルしたところ，Delphiでは1秒足らずでコンパイルできたものが，C++Builderでは5秒弱かかっている



《第8図》C++Builderには，最新APIのヘッダが標準で用意されている。選択されているファイルはDirectX APIのヘッダ

しかし実際のところ，ドキュメント・ビュー構造を使う意義があるプログラムというのは，さほど多くはないのです。たいていの場合，OWLによるプログラミングより，DelphiのVCLを使ったプログラミングのほうがメリットが大きいでしょう。

コンパイル速度はイマイチ？

Delphiのウリの一つに，高速なコンパイル速度があります。

最近の開発言語製品は，言語仕様が複雑に，ライブラリが巨大になりがちで，1回のコンパイルに数分から数十分といった時間がかかるものが珍しくありません。

そんな中，Delphiはかなり大きなプロジェクトでも，数秒から数分程度でコンパイルが終わるという高速性を持っています。これは，開発効率の向上に大きな貢献を果たしてくれます。

さて，それではC++Builderはコンパイル速度についてはどうなっているでしょうか？

結論からいうと，Delphiにくらべると“かなり遅い”ということになります。これは，PascalとC++の言語仕様の差がそのままでているためです。

C++のコンパイルが遅い理由

Pascalは，記述性と可読性の点が非常に優れた言語です。一方，C++は“きれいな”言語デザインがなされているとはあまりいいがたい言語です。

というのは，C／C++言語はコードの記述で楽ができるような，論理的解釈がむずかしいコードが書けるようになっているからです（あくまでもPascalとくらべて）。

そのため，コードを入力するプログラマーは比較的楽ができますが，それを解釈するコンパイラ側には非常に複雑な処理が必要になります。

C++Builderでは，コンパイル速度を高めるために，前回コンパイルされたデータとの差分を使う“インクリメンタル・リンク”などの方法により，コンパイルを速くする機能が用意されています。

しかし，Delphiとくらべると，そのちがいは如実に現れてしまいます（**第7図**）。

Delphiとくらべるのがまちがいかもしれませんが，C++を採用したことによるマイナス効果の一つが，このコンパイル速度の低下です。

特殊なAPIヘッダが標準化！

WindowsのAPIは，新しい技術が開発されるたびに増えていきます。APIを呼びだすには，そのインターフェースが

Technical Column 2

C++BuilderにはOWLは搭載されていない？

一応，C++BuilderのC++コンパイラ自体はBorland C++との互換性があるので，OWLのソースコードがあれば理論的にはBorland C++で作られたプログラムをコンパイルすることは可能なはず。しかし，わざわざそこまでしてBorland C++とC++Builderでコードを共有するメリットはないでしょう。

Technical Column 3

ドキュメント・ビュー

Document View

プログラムをデータ部(ドキュメント)，表現部（ビュー）というように，その処理内容ごとに区別して記述する手法。複雑化しがちなプログラム構造をわかりやすくすることができる。Visual C++などで採用されているクラス・ライブラリMFC (Microsoft Foundation Class)でも，ドキュメント・ビュー構造が採用されている。

Windowsのインターフェースを効率的に使ったプログラミングが可能となる。

《第1表》おもな開発環境の比較

チェック・ポイント	Delphi	C++Builder	Visual Basic	Visual C++
開発環境	○	○	○	×
採用言語のメジャー度	×（Pascal）	○（C++）	◎（Basic）	○（C++）
EXE実行速度	○	○	△（5.0以降）*1	◎
言語の覚えやすさ*2	○	△	◎	×
高速アクション・ゲームが作れるか？*3	○	○	×	◎
資産の活用度	○	◎（Delphiの資産も活用）	×	△
最新技術への対応	△（自作）	○（すぐに対応）	×	◎
コンパイル速度	○	△	◎*4	×

*1 Visual Basic5.0以降は，ネイティブ・コンパイラが搭載されることにより，以前とくらべてかなりの高速化がはかられています。しかし，それでもまだ十分な速さを得たとは言いがたいレベルのようです。
*2 もちろん，このあたりの評価についてはかなりの主観が入っています。しかし，ベーマガ読者層を考えるとこんな感じではないでしょうか。
*3 これは，「高速アクション・ゲームが作りやすいか？」ではありません。作るのが大変であっても，最終的に作れるかどうかを評価しています。
*4 ネイティブ・コンパイラ化されたVisual Basic5.0以降では，このメリットはなくなってしまう？

記述されたヘッダ・ファイルが必要になります。

しかし，新しいAPIが作られたときに配布されるヘッダ・ファイルは，たいていの場合C／C++言語用のものしか提供されません。

最新APIのPascal用ヘッダ・ファイルを入手するためには，自力でC／C++のヘッダをPascalにコンバートするか，誰かがコンバートしてくれるのを待たねばならないというのが現実なのです。そして，このコンバート作業は非常にめんどうな作業です。

しかし，C++Builderではそのような心配はありません。マイクロソフトから提供されるヘッダ・ファイルが（ほとんど）そのまま利用できるのです（**第8図**）。

これにより，最新技術に乗り遅れることなく，すぐに新しいAPIを使うことができます。

技術の進歩が著しいWindowsの世界では，この点は大きなメリットになるでしょう。ヘッダ・ファイルだけでなく，サンプル・コードなどもC／C++言語で書かれているのがふつうなので，その点もC++言語を使っていることのメリットになります。

DelphiとC++Builderはどちらが上？

今回の核心的な疑問は，つぎのとおり。C++Builderは，Delphiから乗り換えるべき製品なのでしょうか？

今まで紹介してきた内容をまとめると，**第1表**のようになります。参考までに，マイクロソフトのVisual BasicとVisual C++についても比較しておきます。

こう見ていくと，コンパイル速度以外はC++Builderのほうが上のように見えます。

しかし，結論をだすまえに，もう少し先のことも考えてみましょう。

Delphiには今年中に次期バージョン『Delphi '97（仮称）』の発売が予定されています。Delphi '97には，さまざまな新技術が搭載されるといわれていますが，それらの技術はC++Builderには搭載されていません（コラム4）。C++BuilderはDelphiでいうと，バージョン2.0相当の機能を搭載した製品なのです。

もうじきDelphiがバージョン・アップすることを考えると，C++BuilderのほうがDelphiよりも，一歩遅れて製品が開発されていくという今後の展開が見えてきます。

現時点では，C++Builderのほうが技術的に優位に立っているように見えますが，Delphi'97の発売によって，そのあたりは逆転する可能性が高いのです。

ということをふまえると，どちらを選ぶかのポイントは，つぎの2点になります。

- **Object PascalとC++のどちらが好き？**
- **新しいAPIが早く使えるのと，システム自体に新しい技術が早く搭載されるのは，どちらがいい？**

微妙なところですが，あなたならばどちらを選びますか？

Technical Column 4

Delphi'97の新機能

Delphi'97で搭載されるといわれている機能には，以下のようなものがあります。

インターフェースを構築する部品として，クールバーなどの新しいコンポーネントが追加されます。

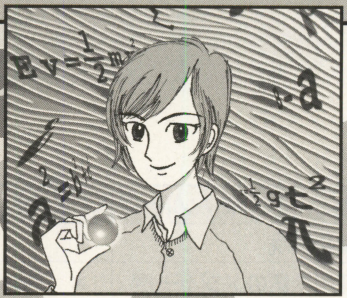
また，EXE／DLLに加え，新たにOCXを作成できるようになります。それに伴い，ActiveXのサポートも完全になるとされています。

そのほか，統合環境もより使いやすく変わるほか，Object Pascalもよりオブジェクト指向ベースに拡張されるようです。

これらの話は，あくまで本当の製品版に実際に反映されるとは限らない話ではありますが，話半分にしても早く実物を見てみたいと思わせてくれますね。

ゲーム制作・教材制作に役立つ楽しく学べるテーマを満載！

先生と生徒のための BASIC（ベーシック）プログラミング講座

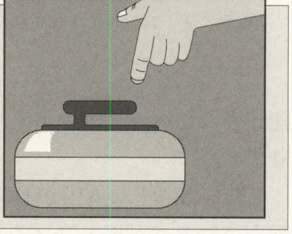


TEXT & PROGRAMMING●東 幸太

《Windowsマシン・PC-9801／9821シリーズ・FM TOWNS対応》

第62回　摩擦抵抗を利用したカーリング・ゲームを作ってみよう！

新年度ということで，この春引っ越しをした人も多いでしょう。荷物の運搬は力仕事ですから，たいへんですよね。この荷物をずるずると引きずると，非常に大きな力が必要となります。台車を使えば，重い荷物でも楽に運ぶことができます。これは，摩擦抵抗のちがいから起こる現象です。今回は，この摩擦に関してシミュレートしてみましょう。



摩擦があるから荷物は動かない

まずはじめに，**第1図**を見てください。

このように物体を引っ張るとき，その動きはどうなるでしょうか？　摩擦がまったくない条件であれば，加えた力F (N)*1と物体の質量M(kg) から，運動方程式*2を使って加速度a (m／s²) が簡単に求まります。

しかし，現実の世界には“摩擦”があります。たとえば，摩擦が完全に0であるならば，どんなに重いものでも押せば加速をはじめ，わずかではありますが動きます。実際は，物体の質量に対して押す力が足りないうちは，まったく動きませんよね。

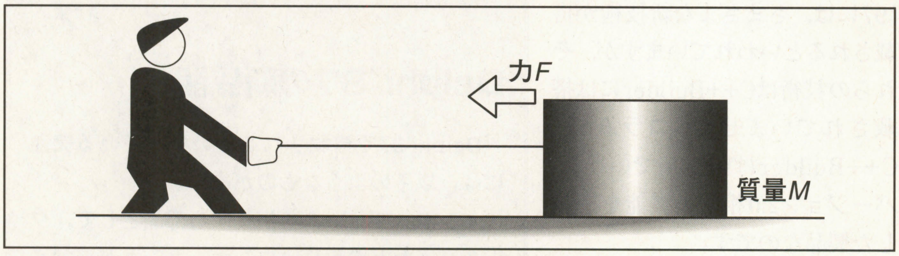
これは，**第2図**のように摩擦によって加えた力と，反対向きの摩擦抵抗が発生しているためです。この摩擦抵抗が加えている力と等しいあいだは，物体はまったく動きません。

しかしながら，この摩擦抵抗には限界があります。加える力がある程度大きくなると，これが摩擦抵抗を上まわるようになって，物体が動きだします。

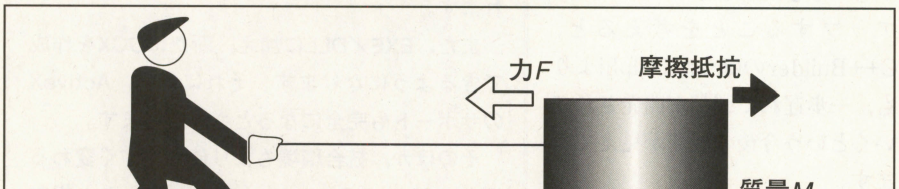
摩擦抵抗はどうやって求める？

この摩擦抵抗の大きさは，物体の質量や物体と地面のあいだの特性，地面の傾きなどによって変化します。

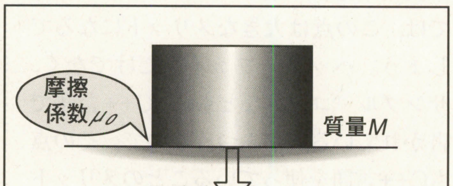
しかし，基本的には，つぎに紹介するような関係式で表現できます。



《第1図》物体を引きずると…？



《第2図》摩擦で物体が動かない場合



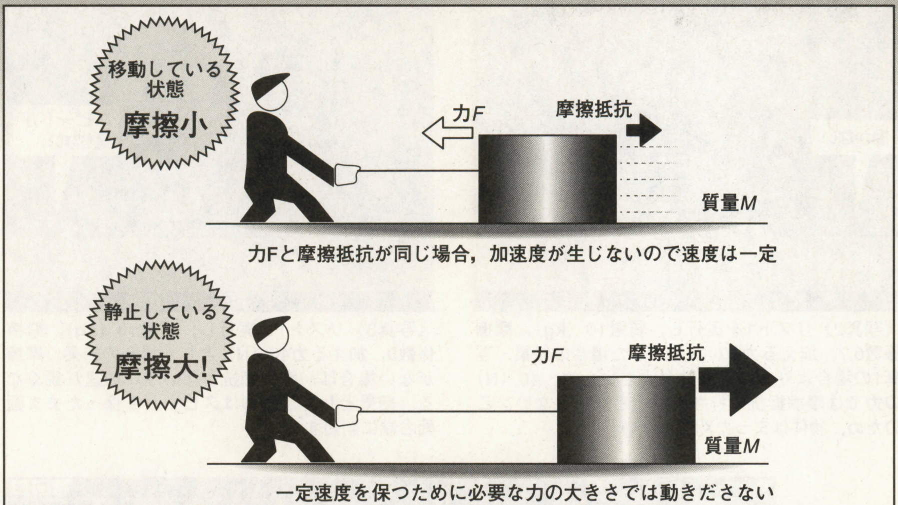
《第3図》摩擦抵抗をきめる要素はこれだ！

*1 N（ニュートン）
力の単位の一つ。1 (kg) の物体を支えるために必要な上向きの力は，約9.8 (N)。たとえば5 (kg) なら，約49 (N) になる。

*2 運動方程式（うんどうほうていしき）
力を受けた物体は，力の方向に動きだす。このときの加速度a (m／s²) と，物体の質量M (kg)，そして加えた力F (N) は，つぎのような関係になる。

$F=Ma$

質量Mが一定ならば，力と加速度が比例関係になる。また，力Fが一定ならば，重いほど加速は小さく，軽いほど大きくなる。



《第4図》摩擦抵抗の大きさのちがい

まずは，第3図のような場合を考えてみましょう。質量M (kg) の物体が地面に載っているとき，物体は地面に対して物体自身の重力Mg (N) で地面を押さえつけています（gは重力加速度*[3]の大きさ）。

摩擦抵抗は，この押さえつける力に比例します。また，物体と地面とのあいだの特性によっても変化するのです。

ここで，物体が地面を押さえつける力をF_0 (N)，物体と地面とのあいだの特性を表す係数としてμ_0を考えると，摩擦抵抗最大値F_1 (N) は，

$$F_1 = \mu_0 \cdot F_0 = \mu_0 \cdot M \cdot g$$

という式で表せます。

地面と水平な方向で，物体に加える力の大きさがこのF_1よりも小さいうちは，物体は動きだしません。このF_1を越えてはじめて動きだすということになります。

この式で登場するμ_0は“静止摩擦係数”と呼ばれる数値で，物体と地面とのあいだの条件によって大きく変化します。

たとえば，地面が凍っているような場合は非常に小さい値になります。逆に，地面がゴムのようなものでできている場合は大きな値になります。

摩擦係数は“静”と“動”がある！

静止摩擦係数に対応する摩擦係数として，“動摩擦係数”というものがあります。

静止摩擦係数は物体が静止しているときを対象としたものですが，動摩擦係数は物体がある速度で動いているときの摩擦係数です。一般に，動摩擦係数のほうが静止摩擦係数よりも小さな値になります。

たとえば，重いものを引きずるときに，目一杯の力で引っ張ってはじめて動きだすような場合を想像してください。こんなときは，動きだすまでは大変ですが，いったん動きだしてしまえば力はそれほど必要なくなるのが普通です。

これは，静止摩擦係数よりも動摩擦係数のほうが小さいため，静止時の物体を動かすために必要な力よりも，移動中の物体の速度を保つために必要な力のほうが小さくなるためです（第4図）。

摩擦の動きをシミュレート！

それでは，この摩擦係数を考慮して，物体の移動をパソコンで見てみることにしましょう。

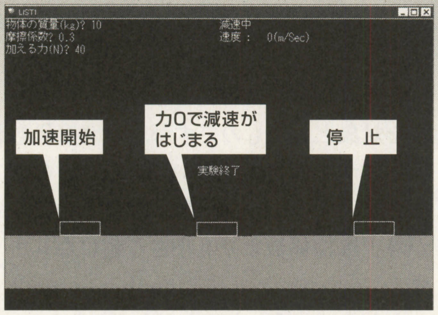
リスト1は，はじめに物体に力を加えて動かし，その後摩擦で停止するまでをシミュレートするプログラムです。

プログラムを入力して実行すると，物体の質量，摩擦係数，加える力を聞いて

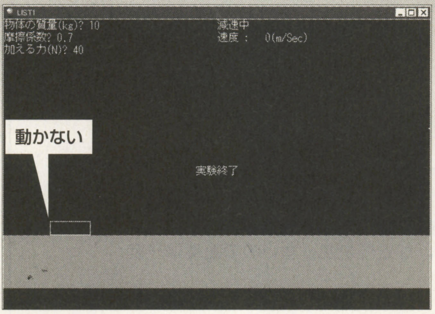
《リスト1》摩擦を含んで物体の移動を見るシミュレーション・プログラム・リスト

```
10 WIDTH "scrn:",80 ' N88BASICは 10 WIDTH 80,25:SCREEN 3:COLOR
,,,,2:CLS 3／F-BASIC386は 10 WIDTH 80,25:SCREEN@ 0:CLS 0
20 DIM CC(7)
30 FOR I=0 TO 7
40  CC(I)=I*2+1 'N88BASICとF-BASIC386は 40 CC(I)=I
50 NEXT
60 CC(0)=0
70 CLS 'N88BASICは 70 CLS 3
80 INPUT "物体の質量(kg)";M
90 INPUT "摩擦係数";MU
100 INPUT "加える力(N)";FF
110 G=9.8 '重力加速度
120 DT=.05
130 TI=0
140 V=0 '初期速度
150 X=100 '初期位置
160 LINE(0,321)-(639,399),PSET,CC(2),BF 'N88BASICはPSET,をとる
170 F=0
180 WHILE F<2
190  IF F=0 THEN GOSUB *FORCE ELSE GOSUB *RELEASE
200  LINE(X-30,300)-(X+30,320),PSET,CC(0),B 'N88BASICはPSET,を
とる
③→ 210  X=X+V*DT
220  LINE(X-30,300)-(X+30,320),PSET,CC(7),B 'N88BASICはPSET,を
とる
230  TI=TI+1
240  IF TI>500 THEN F=1 '一定時間が経過したら力を加えるのをやめる
250  IF X>600 OR (F=1 AND V=0) THEN F=2 '終了条件
260  GOSUB *PUTSTATUS '状況表示
270 WEND
280 LOCATE 36,12
290 PRINT "実験終了"
300 WHILE INKEY$=""
310 WEND
320 END
330 *PUTSTATUS
340 LOCATE 40,0
350 IF F=0 THEN PRINT "加速中" ELSE PRINT "減速中"
360 LOCATE 40,1
370 PRINT USING "速度 : ###(m/Sec)";V
380 RETURN
390 *FORCE '加速中の速度変化
400 FFF=FF-M*G*MU '物体に加わる力の計算
410 IF V=0 AND FFF<=0 THEN RETURN '力が不十分な場合はまったく動かない
420 A=FFF/M '運動方程式によって加速度を計算  ←①
430 V=V+A*DT '加速度に応じて速度を変化させる  ←②
440 RETURN
450 *RELEASE '減速中の速度変化
460 FFF=-M*G*MU '物体に加わる力の計算
470 IF V=0 THEN RETURN '動いていないときはそのまま
480 A=FFF/M '運動方程式によって加速度を計算  ←①
490 V=V+A*DT '加速度に応じて速度を変化させる  ←②
500 IF V<0 THEN V=0  ←②
510 RETURN
```

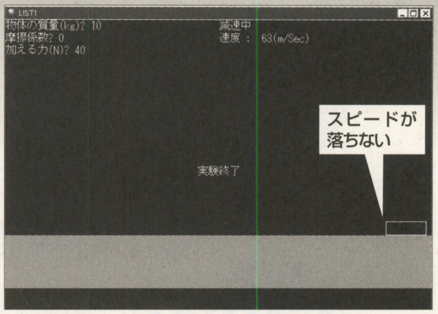
*[3] 重力加速度（じゅうりょくかそくど）
重力とは，地球の中心方向へ働く力のこと。この力を質量で割ったものが，重力加速度。一般にgで表記される定数で，g=9.80665（m／s²）と定義されている（1901年国際度量衡総会）。しかし，実際には経度や高さなどによりその値は微妙に増減し，たとえば京都大学地質学鉱物学教室重力室ではg=9.7970727（m／s²），東京大学理学部化学館地下原点室ではg=9.7978872（m／s²）となっている。



《写真1》リスト1を実行し，質量10（kg），摩擦係数0.3，加える力40（N）とした場合の結果。物体は力を加えているあいだは加速を続け，力を加えるのをやめると摩擦抵抗によって減速して，最後には静止する



《写真2》リスト1を実行し，質量10（kg），摩擦係数0.7，加える力40（N）とした場合の結果。写真1の場合よりも摩擦係数が大きいため，40（N）の力では摩擦抵抗に打ち勝つことができない。このため，物体はまったく動かない



《写真3》リスト1を実行し，質量10（kg），摩擦係数0，加える力40（N）とした場合の結果。摩擦がない場合は，摩擦抵抗がないぶん加速が鋭くなる。結果として，物体はスピードを保ったまま画面右端に到着する

きます。**写真1**～**写真3**を参考に，適当な値を入力してください。なお，このプログラムでは静止摩擦係数と動摩擦係数を同じ値としています。

入力が完了すると，物体の移動のようすが表示されます。摩擦係数を大きい値にすると，抵抗が大きくなるために物体はなかなか加速せず，力を加えるのをやめるとすぐに減速します。また，加える力が不足している場合は，摩擦抵抗を越えられないために物体はまったく移動しません。

逆に，摩擦係数を小さな値にすると，物体はすぐに加速し，力を加えるのをやめたあともしばらく移動し続けます。ちょうど，氷の上で物体を移動させているような感じになります。入力する数値をいろいろ変えてみて，移動のようすを確認してみてください。

プログラムでの処理はどうしている？

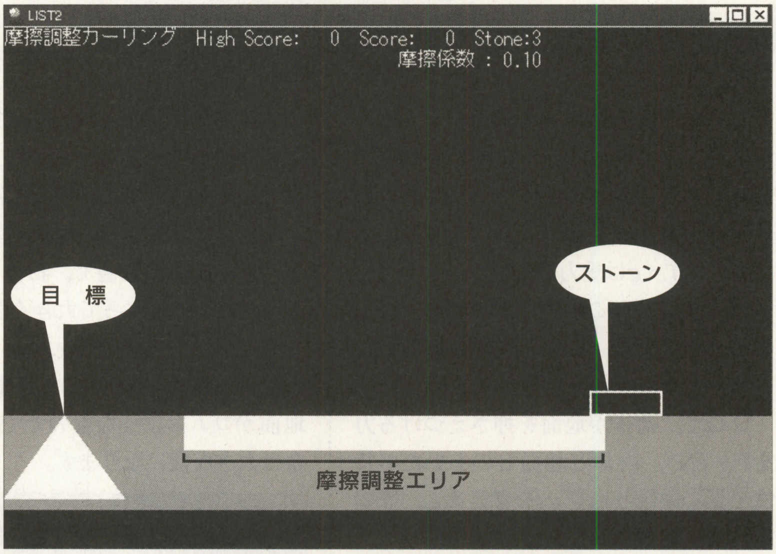
このリスト1では，物体に加えられる力から，物体の加速度（420，480行，①の部分），物体の速度（430,490,500行，②の部分），物体の位置（210行，③の部分）をそれぞれ計算しています。

力から加速度を得るときには運動方程式，加速度から速度を得るときには加速度方程式，速度から位置を得るときには速度方程式を，それぞれ利用しています。

一定でない加速度から速度，あるいは一定でない速度から位置を求める場合，本来は積分計算が必要です。しかしこのプログラムでは「刻み時間のあいだは加速度，速度が一定である」という近似を用いて，積分の計算を行なっています。

これらの処理の流れの中で最初に計算するのは，まず力を加えている期間かどうかを判定して基準となる力を求めます。そしてその力に，摩擦による速度と逆方向の力を加えて，最終的な結果としています。

なお，移動していない場合は，摩擦抵抗が加えられた力と逆方向の力になりますね。そのため，この部分は場合わけを行なって，それぞれ処理しています。



《写真4》『摩擦調整カーリング・ゲーム』実行画面。摩擦係数を調整できるエリアは限られているので，調整エリア以後のストーンの減速ぐあいをふまえてストーンを減速させよう

摩擦調整カーリング・ゲーム

摩擦係数に関係するゲームとして，**リスト2**を用意しました。名づけて『摩擦調整カーリング・ゲーム』です。

プログラムを入力して実行すると，**写真4**のような画面が表示されます。プレイヤーは，画面右から左へ自動的に投げられるストーンのすべりぐあいを調整し，なるべく目標の近くで止まるようにしなくてはなりません。

ストーンは5回投げられますが，投げられる速さはそれぞれ異なっています。プレイヤーはテンキーの4 6キーで氷の摩擦係数を変更できるので，ストーンの減速ぐあいを調整してください。

プレイヤーが摩擦係数を調節できるエリアはきまっているため，ある程度目標に近づくとそれ以後はストーンの速度を調整できなくなります。

また，摩擦係数の調整範囲も限定されていて，極端に小さな値にできません。このため，早く減速してしまうと，目標まで届かなくなってしまうこともあります。

最終的にストーンが静止したときに，ストーンが目標に近いほど高得点が得られます。

なお，画面右から摩擦調整エリアまでの摩擦係数は0，摩擦調整エリアよりも左の摩擦係数は0.1です。

摩擦係数を変化させるということは，摩擦抵抗の大きさを変化させることになります。よって，基本的にはブレーキをかけるような感覚で調整するとうまくい

きます。

ただし，摩擦係数の可変範囲はそれほど広くないので，急ブレーキはかけられませんし，ブレーキ力を0にすることもできません。この点をふまえて，うまく減速させていく必要があります。

プログラム・リストの中で，ストーン移動の基本的な部分は**リスト1**と同じですが，物体の位置によって摩擦係数が異なることを考慮するための処理が加わっています（600〜620行，④の部分）。

それ以外のストーンの移動部分は，**リスト1**と同じになっています。

まとめ

物理学などの理想的な世界では，今回扱った摩擦を無視して理論を進めることがあります。しかし現実の世界では，たいていの場合摩擦を含めて考えないと，計算結果と実際の結果が大きく異なってきます。

また，摩擦を考慮しても，正確な計算を行なうのはなかなかむずかしいことです。これは，摩擦係数が接触面の状況によって大きく変化するためです。

このため，摩擦係数の変化による影響を十分考えて理論を進めていく必要があります。

みなさんの生活の中でも，摩擦抵抗が働く現象はたくさんあります。いろいろ探しだしてみてください。

《リスト2》『摩擦調整カーリング・ゲーム』のプログラム・リスト

```
10 RANDOMIZE VAL(RIGHT$(TIME$,2))
20 DIM CC(7)
30 FOR I=0 TO 7
40  CC(I)=I*2+1 'N88BASICとF-BASIC386は 40 CC(I)=I
50 NEXT
60 CC(0)=0
70 CLS 'N88BASICは 70 CLS 3
80 G=9.8 '重力加速度
90 DT=.01 '刻み時間
100 MU0=.1
110 MU00=0
120 M=1
130 HISCORE=0 'ハイスコア
140 WHILE -1 '無限ループ
150  GOSUB *GAMEINIT '初期化
160  GOSUB *GAMEMAIN 'ゲーム
170  GOSUB *GAMEOVER 'ゲーム・オーバー
180 WEND
190 END
200 *GAMEINIT
210 WIDTH "scrn:",80 ' N88BASICは 210 WIDTH 80,25:SCREEN
3:COLOR ,,,,2:CLS 3／F-BASIC386は 210 WIDTH 80,25:SCREEN@ 0:CLS
0
220 PRINT "摩擦調整カーリング"
230 LINE(0,321)-(639,399),PSET,CC(2),BF 'N88BASICはPSET,をとる
240 LINE(50,321)-(100,390),PSET,CC(6) 'N88BASICはPSET,をとる
250 LINE(50,321)-(0,390),PSET,CC(6) 'N88BASICはPSET,をとる
260 LINE(0,390)-(100,390),PSET,CC(6) 'N88BASICはPSET,をとる
270 PAINT(50,350),CC(6)
280 LINE(150,321)-(500,349),PSET,CC(5),BF 'N88BASICはPSET,をとる
290 SCORE=0 'スコア
300 STONE=5 '残りストーン
310 MU=.3 '摩擦調整エリアの摩擦係数
320 GOSUB *PUTSCORE
330 GOSUB *PUTMU
340 RETURN
350 *PUTSCORE '得点表示
360 IF SCORE>HISCORE THEN HISCORE=SCORE
370 LOCATE 20,0
380 PRINT USING "High Score:####  Score:####
Stone:#";HISCORE;SCORE;STONE
390 RETURN
400 *PUTMU '摩擦調整エリア摩擦係数表示
410 LOCATE 41,1
420 PRINT USING "摩擦係数 : #.##";MU
430 RETURN
440 *GAMEMAIN
450 STONEEF=0 'ストーン存在フラグ
460 GF=0
470 WHILE GF=0
480  IF STONEEF=0 THEN GOSUB *MAKESTONE 'ストーン発生
490  GOSUB *MOVESTONE 'ストーン移動
500  GOSUB *CHECKSTONE 'ストーン状況による処理
510  GOSUB *CHANGEMU '摩擦係数調整
520  IF STONEEF=0 AND STONE=0 THEN GF=1 'ストーンがなくなったらゲーム終了
530 WEND
540 RETURN
550 *MOVESTONE
560 LINE(SX-30,300)-(SX+30,320),PSET,CC(0),B 'N88BASICはPSET,をとる
570 SX=SX+SV*DT '速度に応じて位置を変化させる
580 IF SX<-30 THEN STONEEF=0:RETURN '画面外へでたらストーン消滅
590 LINE(SX-30,300)-(SX+30,320),PSET,CC(7),B 'N88BASICはPSET,をとる
600 IF SX<=150 THEN SF=M*G*MU0 '摩擦抵抗の計算
610 IF SX>150 AND SX<500 THEN SF=M*G*MU
620 IF SX>=500 THEN SF=M*G*MU00
630 SA=SF/M '運動方程式によって加速度を計算
640 SV=SV+SA*DT '加速度に応じて速度を変化させる
650 '「むずかしい！」という人は以下のコメント文を外してみてください
660 'locate 41,2
670 'print using "速度      : ##.#";-SV
680 IF ABS(SV)<=ABS(SA*DT) THEN SV=0 '速度符号が変化したら静止したとみなす
690 RETURN
700 *CHECKSTONE
710 IF STONEEF=0 AND STONE>0 THEN GOSUB *MAKESTONE
720 IF STONEEF=1 AND SV=0 THEN GOSUB *CHECKPOSITION
730 RETURN
740 *MAKESTONE 'ストーン発生
750 STONE=STONE-1
760 SX=700 '初期位置
770 SV=-30-RND(1)*25 '初期速度
780 STONEEF=1
790 GOSUB *PUTSCORE
800 RETURN
810 *CHECKPOSITION 'ストーン静止位置チェック
820 BEEP
830 FOR I=0 TO 9999
840 NEXT
850 LINE(SX-30,300)-(SX+30,320),PSET,CC(0),B 'N88BASICはPSET,をとる
860 IF ABS(SX-50)<50 THEN GOSUB *GETPOINT
870 STONEEF=0
880 RETURN
890 *GETPOINT '得点
900 D=ABS(SX-50)
910 IF D<5 THEN P=1000 ELSE P=INT(3500/D) '目標との差に応じて得点計算
920 SCORE=SCORE+P
930 GOSUB *PUTSCORE
940 STONEEF=0
950 RETURN
960 *CHANGEMU
970 K$=INKEY$
980 IF K$="4" AND MU>.11 THEN MU=MU-.05:GOSUB *PUTMU
990 IF K$="6" AND MU<.49 THEN MU=MU+.05:GOSUB *PUTMU
1000 RETURN
1010 *GAMEOVER
1020 LOCATE 35,12
1030 PRINT "Game  Over"
1040 WHILE INKEY$<>" "
1050 WEND
1060 RETURN
```

（600〜620行：④）

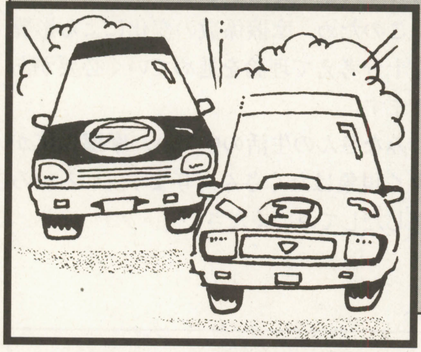
◆ リスト入力の注意 ◆

ここに掲載しているプログラム・リストは，F-BASIC for Windowsに対応しています。F-BASIC for Windowsは，本誌姉妹誌『オリジナル・ゲームGRANDPRIX』や書籍『F-BASIC for Windowsプログラミングのすべて』に導入後期間限定版が収録されています。

『N88互換BASIC for Windows』やPC-9801／9821シリーズの『N88日本語BASIC（86）』で入力する場合は注釈に「N88BASICは」とあるところのみ，FM TOWNSの『F-BASIC386』は注釈に「F-BASIC386は」とあるところのみ修正してください。

他の機種でも，画面表示部分に注意すれば，移植は簡単に行なえます。

Windows95（Visual Basic 2.0）用



クラッチあり，ギアあり，おもしろレースゲーム

ゼロヨン CAT（キャット）

井ノ下　英樹（20才）

内　容

1人用ゼロヨンゲームです。ランキング等もあり，みんなでタイムを競えるところがポイントです。

遊びかた

操作方法を参考に，まず最初に一速にギヤを入れ，クラッチを踏んだ状態で待ち，まん中のランプが赤になったら，クラッチを離すと同時にアクセルを踏み，自分の思うところでギヤを変えてください。ギヤを変えるときは，アクセルを離し（踏みっぱなしでも可），クラッチを踏んで方向キーでギヤを動かし，再びクラッチを離してアクセルを踏んでください。半クラッチはありません。

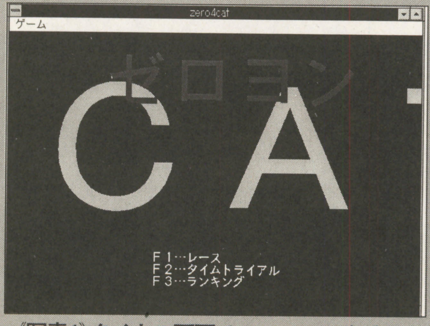
最初は難しいですが，慣れるとおもしろくなってきます。

操作方法

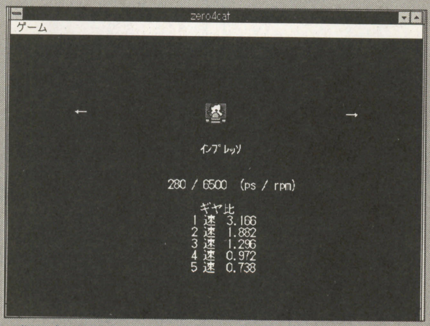
［ゲームレベル選択，車種選択］
方向キー…選択　Enterキー…決定
［ゲームプレイ中］
Shift…アクセル 方向キー…ギヤを動かす
Ctrl…クラッチ

プログラムのしくみ

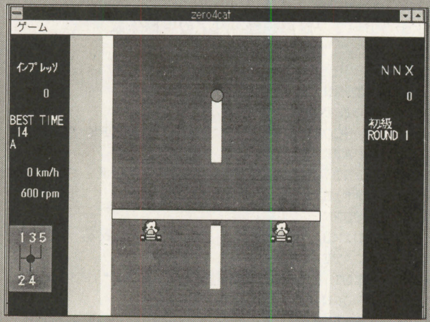
関数名	処理内容
form_load	初期設定
form_keydown	ギヤチェンジ処理
form_keyup	ギヤをつなぐ，ゲームレベル選択，車種選択
born	車の色を変える
course_click	ゲームレベル選択画面表示
del	画面上のコントロールをすべて非表示にする。
disp	白線，スタート＆ゴールライン表示
go	車のスピード，移動計算
goal	ゴール後の判定処理
mine_click	車種選択画面表示処理
over	ゲーム・オーバーの画面表示



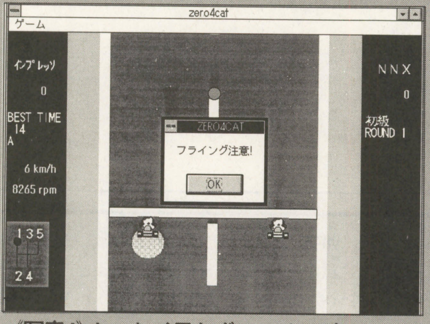
《写真1》タイトル画面で，レースかタイムトライアルか選べる



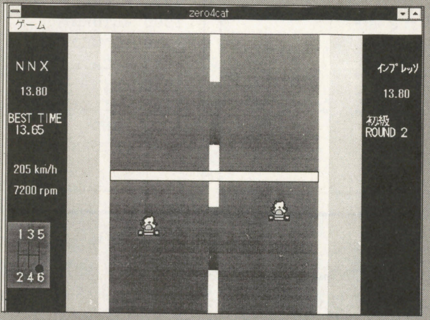
《写真2》車種の選択画面。回転数やギア比にちがいが



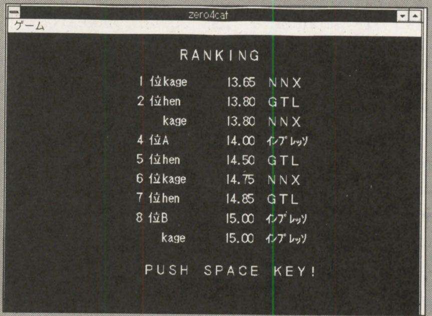
《写真3》レース開始！ギヤチェンジが勝敗を左右する！



《写真4》おっと！思わずフライングしてしまったぞ。やり直し



《写真5》ゴール直前の場面。なかなかいい勝負になったようだ



《写真6》ランキングも上位10位まで見ることができる

《OVER FLOW》みなさんゴールデン・ウィークはどうでしたか？楽しく過ごせたでしょうか？家で寝てました？修羅場明けの編集部では後者の人が多かったようです（涙）…楽しかった人も，そうでない人も，一緒にOF読んで楽しんでくださいね。OF宛のハガキも待ってるよ！

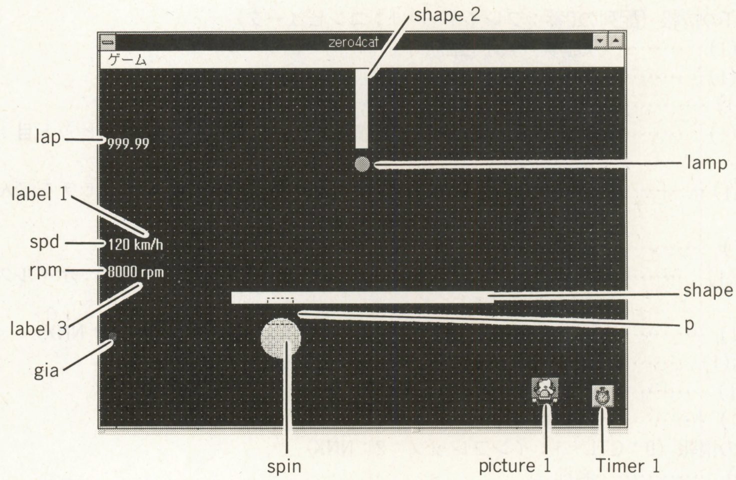
rank_click ……ランキング表示
ready……………ランプ表示処理，スタート時に敵の初期設定
start_click ……ゲーム・プレイ画面表示
stop ……………プログラム終了
teki ……………敵のギヤチェンジ処理
Timer1_Timer…ゲームプレイ中のメイン
title ……………タイトル画面表示

プログラムの具体的入力方法

普通にVBのプログラミング方法と変わりません。ただし，フォームにコントロールを貼り付けるときImage pだけは［編集］－［上層へ移動］としてください。

Picture1には車のビットマップを，プ

《第1図》フォームの設定



※ Image pのみ〔編集〕－〔上層へ移動〕とし picture 1 のプロパティの picture には車のビットマップを設定してください。

《第1表》プロパティ・リスト

```
フォームの設定
  Name          =  race
  AutoRedraw    =  -1 'True
  BackColor     =  &H00000000&
  Caption       =  "zero4cat"
  FillColor     =  &H00808080&
  FillStyle     =  0 '塗りつぶし
  ForeColor     =  &H00FFFFFF&
  Height        =  7095
  KeyPreview    =  -1 'True
  ScaleMode     =  3 'ピクセル
  Width         =  9600

ピクチャボックスの設定
  Name          =  Picture1
  AutoRedraw    =  -1 'True
  BackColor     =  &H00808080&
  BorderStyle   =  0 'なし
  Height        =  480
  Picture       =  車の絵
  ScaleMode     =  3 'ピクセル
  Visible       =  0 'False
  Width         =  480

タイマーの設定
  Name          =  Timer1
  Enabled       =  0 'False
  Interval      =  50

イメージの設定
  Name          =  Image p
  Height        =  480
  Index         =  0
  Width         =  480

シェイプの設定
  Shape         =  spin
  BorderStyle   =  0 '透明
  FillColor     =  &H00E0E0E0&
  FillStyle     =  0 '塗りつぶし
  Height        =  735
  Index         =  0
  Shape         =  3 '円
  Visible       =  0 'False
  Width         =  735

  Shape         =  lamp
  BorderColor   =  &H00000000&
  FillColor     =  &H0000FF00&
  FillStyle     =  0 '塗りつぶし
  Height        =  300
  Shape         =  3 '円
  Visible       =  0 'False
  Width         =  300

  Shape         =  gia
  BorderColor   =  &H00000000&
  FillColor     =  &H000000C0&
  FillStyle     =  0 '塗りつぶし
  Height        =  180
  Shape         =  3 '円
  Visible       =  0 'False
  Width         =  180

  Shape         =  Shape3
  FillColor     =  &H00FFFFFF&
  FillStyle     =  0 '塗りつぶし
  Height        =  240
  Visible       =  0 'False
  Width         =  4800

  Shape         =  Shape2
  BorderStyle   =  0 '透明
  FillColor     =  &H00FFFFFF&
  FillStyle     =  0 '塗りつぶし
  Height        =  1440
  Index         =  0
  Width         =  240

ラベルの設定
  Label         =  Label3
  BackColor     =  &H00000000&
  Caption       =  "rpm"
  FontBold      =  -1 'True
  ForeColor     =  &H00FFFFFF&
  Height        =  270
  Left          =  720
  Top           =  3480
  Width         =  435

  Label         =  rpm
  Alignment     =  1 '右揃え
  BackColor     =  &H00000000&
  Caption       =  "8000"
  FontBold      =  -1 'True
  ForeColor     =  &H00FFFFFF&
  Height        =  270
  Left          =  120
  Top           =  3480
  Width         =  555

  Label         =  lap
  Alignment     =  1 '右揃え
  BackColor     =  &H00000000&
  Caption       =  "999.99"
  FontBold      =  -1 'True
  ForeColor     =  &H00FFFFFF&
  Height        =  270
  Index         =  0
  Left          =  120
  Top           =  1200
  Width         =  780

  Label         =  Label1
  BackColor     =  &H00000000&
  Caption       =  "km/h"
  FontBold      =  -1 'True
  ForeColor     =  &H00FFFFFF&
  Height        =  270
  Left          =  600
  Top           =  3000
  Width         =  540

  Label         =  spd
  Alignment     =  1 '右揃え
  BackColor     =  &H00000000&
  Caption       =  "120"
  FontBold      =  -1 'True
  ForeColor     =  &H00FFFFFF&
  Height        =  270
  Left          =  120
  Top           =  3000
  Width         =  420
```

★Cプログラムの投稿は，テキストベースか，Windows用でなければダメなのでしょうか？　機種依存，処理系依存してもよいのでしょうか？(石川県小松市・SHOMI17才)……【影：対応機種を明記してくれれば，何でもOK。テキストは添付してください。？？？】

《第2表》変数表

・CATの情報（配列の0番：プレイヤー　1：コンピュータ）
px%(1) …………X座標（表示位置）
py%(1) …………Y座標（表示位置）
wy#(1) …………進んだ距離（ドット単位，8000で400m）
ac%(1) …………アクセル，クラッチの状態（0ビット目：アクセル　1ビット目：クラッチ）
gi%(1) …………現在つないでいるギヤ(0：ニュートラル，またはクラッチを踏んでいる状態　>0：1速，2速，6速)
t%(1) …………タイム
ho%(1) …………ホイルスピン状態（0：ホイルスピンしていない　>0：ホイルスピンしている）
c%(1) …………乗っている車の種類（0：GTL　1：インプレッソ　2：NNX）
gm%(1) …………乗っている車のギア数（5，または6）
sp#(1) …………スピード（km/h）
rp#(1) …………回転数（rpm）
・車の情報（0：GTL　1：インプレッソ　2：NNX）
n$(2) …………名前
max%(2) …………最大
giya%(2) …………ギヤ数
a#(2,6) …………ギヤ比
va%(2) …………回転数が上がる最大値（計算用なので，実際に回転数が上がる数ではない）
st%(2) …………コンピュータ用のベストにスタートできる回転数-1500(プレイヤーの場合，1速に入れたとき回転数が1500引かれるため)
col%(2) …………車の色
le%(2,6) …………各ギヤで負荷がかかるスピード(ギヤがgのとき，スピード>le(車の種類，g）でなければ負荷がかかる)
・プレイヤーのギヤの情報
gx% …………X座標（表示位置）
gy% …………Y座標（表示位置）
dgi% …………クラッチを踏んでギヤを動かしたときの，置いているギヤ(0：ニュートラル>0：1速，2速，.，6速)
dx%(3) …………ギヤを動かすときのX座標の増分（0：方向キーの左　1：上　2：右　3：下）
dy%(3) …………ギヤを動かすときのY座標の増分
・敵（コンピュータ）の情報
r% …………ギヤチェンジするタイミングをはかるためのカウンタ(rを1ずつ増やし，r>rrのときギヤチェンジをしてrを0にする。)
rr% …………ギヤチェンジにかかる時間（この値が大きいほど弱くなる）
rrp% …………mrpの誤差の範囲（この値が大きいほど弱くなる）
mrp% …………ギヤチェンジする回転数(回転数>rrpのとき，ギヤチェンジ開始)
・ランキングの情報
b$(8) …………ベスト9の名前
best%(8) …………ベスト9のタイム
car%(8) …………ベスト9のタイムを出すのに使用した車の種類
ra% …………ゲーム・プレイ中，ランキングに入った最高ランク（ゲーム・オーバーまで）
・その他
cou% …………ゲームのコース（0：タイム・トライアル　1：レース）
mode% …………form_keyupが呼び出されたときの処理の種類（1：ゲーム・レベル選択中　2：車種選択中　3：ゲーム・プレイ中　4：ランキング表示中　8,9：ゲーム・オーバー時）
lv% …………ゲーム・レベル（0：初級　1：中級　2：上級）
l$(2) …………ゲーム・レベルの名前（0：初級　1：中級　2：上級）
ly% …………スクロールの位置(lyと敵の進んだ距離との差で，敵の表示位置(Y座標）を計算する)
ti% …………現在のタイム
fall% …………フライングの回数（3回でゲーム・オーバー）
ro% …………現在のラウンド数

《第3表》メニュー

caption	名　前	index
ゲーム	game	
…レース	course	
…タイムトライアル	mine	0
…ランキング	rank	
…リトライ	start	1
…終了	stop	

ロパティで設定してください。ゲーム画面のレイアウトがうまく行かないときは，640×480画面モードで試してください。

改造のアドバイス

音を付けてみたり，form_roadのところにあるギヤ比や名前を変えて，違う車を作ってみては。

CHECKER FLAG

編：アクセルとクラッチ，ギヤ操作でゼロヨンのタイムを競うゲームなんですが，結構遊べる，楽しいものになっていると思います。

影：クラッチを切って，ギヤをちゃんと動かさなければならないのが，なかなかもどかしくてグッド！ただ，まったく音がない点が残念！

編：スタートのタイミングをあわせたり，ギヤのタイミングをはかったりするのに，音があるとないとでは大ちがいですからね。

Dr.D：ただ，VBのプログラム上でエンジン音を表現するのは非常に困難じゃ。というのも，VBで可能なのは，あらかじめ用意したWAVファイルおよびMIDファイルをそのまま演奏する，というくらいじゃからな。

VB研所長：エンジン音を表現するには，プログラム内部で持っている数値にあわせて，出力する音の周波数を変化させなければならないから，このへんは昔のBASICのほうがよかったですね。PSGのレジスタを直接設定したりして，簡単に周波数の調節ができましたから。

ゲームのヒント

ギヤチェンジは回転数を見ながら行ないますが，下記のベストなギヤチェンジ時の回転数を参考に新記録を出してみてください。ただし，1速，2速のときは，下記の回転数より少し低い回転数でギヤチェンジするともっとベストです。参考までに，私の周りの人にやってもらったところ最高で11秒65が出ました。

車種	スタート時	ギヤチェンジ
GTL	5100	7800
インプレッソ	4800	7500
NNX	5400	8300

★PC-8001のころからなつかしくて，BMを買ったらハマってしまった。N-BASICから，N88にパワーアップして，勉強中です。（静岡県袋井市・**松浦隼人19才**）……【**影**：ここにもベーマガにハマってしまった人が…。なんて罪作りな雑誌なんだ。】

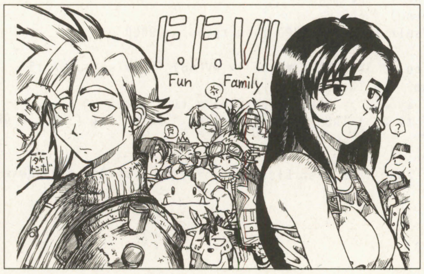
《リスト1》『ゼロヨンCAT』のプログラム・リスト

```
Dim px%(1), py%(1), wy#(1), ac%(1), gi%(1), t%(1), ho%(1)
Dim c%(1), gm%(1), sp#(1), rp#(1), n$(2), l$(2), dx%(3), dy%(3)
Dim mode%, cou%, gx%, gy%, dgi%, ly%, ti%, fall%, r%, rr%, rrp%, mrp%, ro%, lv%
Dim a#(2, 6), max%(2), giya%(2), va%(2), st%(2), col%(2), le%(2, 6)
Dim b$(8), best%(8), car%(8), ra%

Sub born (no As Integer, tp As Integer)
    picture1.Line (9, 27)-(22, 29), QBColor(col(tp)), BF
    p(no).Picture = picture1.Image
End Sub

Sub course_Click ()
    mode = 1
    Cls: del
    p(0).Picture = picture1.Image
    For i = 0 To 2
        currentx = 120 + i * 180: currenty = 200: Print l$(i)
    Next i
    px(0) = 120: form_keyup 0, 0
    p(0).Visible = True
End Sub

Sub del ()
    timer1.Enabled = False: gia.Visible = False
    label1.Visible = False: label3.Visible = False
    spd.Visible = False: rpm.Visible = False
    For i = 0 To 1
        lap(i).Visible = False: p(i).Visible = False
        shape2(i).Visible = False: spin(i).Visible = False
    Next i
    shape2(2).Visible = False: shape3.Visible = False
    lamp.Visible = False
End Sub

Sub disp ()
    Dim i%
    ly = wy(0)
    For i = 0 To 2
        shape2(i).Move 308, ly Mod 192 - 96 + 192 * i
    Next i
    shape3.Move 156, ly + 264 + (ly > 7700) * 8000
    spd.Caption = Int(sp(0))
    rpm.Caption = Int(rp(0))
End Sub

Sub form_keydown (keycode As Integer, Shift As Integer)
    Dim i%, xx%, yy%
    If mode < 3 Then Exit Sub
    i = keycode - 37
    form_keyup keycode, Shift
    If ac(0) < 2 Or ac(0) > 3 Or i < 0 Or i > 3 Then Exit Sub
    xx = gx + dx(i): yy = gy + dy(i)
    If dx(i) <> 0 Then
        If gy <> 335 Or xx < 11 Or xx > 43 Then Exit Sub
    Else
        If yy = 335 Then i = 0: gi(0) = 0 Else i = Int(gx / 8 - (dy(i) > 0))
        If yy < 315 Or yy > 355 Or i > gm(0) Then Exit Sub
        dgi = i
    End If
    gx = xx: gy = yy
    gia.Move gx, gy
End Sub

Sub form_keyup (keycode As Integer, Shift As Integer)
    Dim i%
    Select Case mode
        Case 1
            If keycode = 37 And px(0) > 120 Then px(0) = px(0) - 180
            If keycode = 39 And px(0) < 480 Then px(0) = px(0) + 180
            p(0).Move px(0), 280
            If keycode = 13 Then lv = px(0) / 240: ro = 1: c(1) = 2: rr = 11 - p
x(0) / 60: rrp = (3 - lv) * 1000 + 400: mine_click 1
        Case 2
            If keycode = 37 And c(0) > 0 Then Cls: c(0) = c(0) - 1
            If keycode = 39 And c(0) < 2 Then Cls: c(0) = c(0) + 1
            born 0, Int(c(0))
            currentx = 292: currenty = 160
            Print n$(c(0)): Print : Print
            currentx = 244: Print "280 /"; max(c(0)); " (ps / rpm) ": Print ""
            currentx = 292: Print "ギヤ比"
            For i = 1 To giya(c(0))
                currentx = 272: Print i; "速  "; Format(a(c(0), i), "0.000")
            Next i
            currenty = 106
            If c(0) > 0 Then currentx = 100: Print "←";
            If c(0) < 2 Then currentx = 516: Print "→"
            If keycode = 13 Then start_click 0
        Case 3
            If ac(0) <> Shift Then
                ac(0) = Shift
                If ac(0) > 1 Then gi(0) = 0
                If ac(0) < 2 And dgi <> gi(0) Then
                    gi(0) = dgi
                    If dgi = 1 And sp(0) = 0 Then
                        rp(0) = rp(0) - 1500
                    Else rp(0) = sp(0) * a(c(0), gi(0)) / .02
                    End If
                End If
            End If
        Case 4
            If keycode = 32 Then title
        Case 8 To 9
            If keycode = 32 And mode = 9 Then
                start_click 0
            ElseIf keycode = 16 Then
                If ra < 9 Then
                    b$(ra) = Left$(InputBox$("ＲＡＮＫＩＮＧ", "名前を入力して下
さい（４文字以内）", "名前なし"), 4)
                    For i = 0 To 8
                        If b$(i) = "" Then b$(i) = b$(ra)
                    Next i
                End If
                rank_click
            End If
    End Select
End Sub

Sub form_load ()
    Dim i%
    Randomize
    Left = (screen.Width - Width) / 2
    top = (screen.Height - Height) / 2
    Load spin(1)
    Load shape2(1)
    Load shape2(2)
    Load p(1)
    p(1).ZOrder
    Load lap(1)
    lap(1).Left = 564
    n$(0) = "ＧＴＬ"
    a(0, 1) = 3.214: a(0, 2) = 1.925: a(0, 3) = 1.302
    a(0, 4) = 1: a(0, 5) = .752
    max(0) = 6800: va(0) = 620: st(0) = 3600: col(0) = 0: giya(0) = 5
    n$(1) = "ｲﾝﾌﾟﾚｯｻ"
    a(1, 0) = 0: a(1, 1) = 3.166: a(1, 2) = 1.882
    a(1, 3) = 1.296: a(1, 4) = .972: a(1, 5) = .738
    max(1) = 6500: va(1) = 600: st(1) = 3300: col(1) = 7: giya(1) = 5
    n$(2) = "ＮＮＸ"
    a(2, 1) = 3.066: a(2, 2) = 1.956: a(2, 3) = 1.428
    a(2, 4) = 1.125: a(2, 5) = .914: a(2, 6) = .717
    max(2) = 7300: va(2) = 620: st(2) = 3900: col(2) = 14: giya(2) = 6
    dx(0) = -16: dx(1) = 0: dx(2) = 16: dx(3) = 0
    dy(0) = 0: dy(1) = -20: dy(2) = 0: dy(3) = 20
    For i = 2 To 6
        If i < 2 Then
            le(0, i) = 0: le(1, i) = 0: le(2, i) = 0
        Else
            le(0, i) = i * 39 - 37
            le(1, i) = i * 36 - 28
            le(2, i) = i * 31 - 8
        End If
    Next i
    For i = 0 To 8
        best(i) = 280 + i * 20: b$(i) = Chr$(65 + i): car(i) = 1
    Next i
    l$(0) = "初級": l$(1) = "中級": l$(2) = "上級"
    race.Show
    title
End Sub

Sub go ()
    Dim no%, i%
    Dim drp As Single
    For no = 0 To cou
        If ac(no) = 1 Or ac(no) = 3 Then
            drp = (va(c(no)) - (sp(no) > 80 And c(no) = 2) * 80 - ((rp(no) - max
(c(no))) / 295) ^ 2) / (sp(no) / 10 - (sp(no) < le(c(no), gi(no)) Or rp(no) > ma
x(c(no)) + 1100) * 10 + 1)
            rp(no) = rp(no) + drp - (ac(no) = 3 Or gi(no) = 0) * 200
        Else rp(no) = rp(no) - 200
        End If
        If ac(no) = 1 And gi(no) > 0 Then
            If rp(no) > 5000 + sp(no) * 100 Then ho(no) = 5: spin(no).Visible =
True
            If sp(no) < 20 Or ho(no) > 0 Then
                sp(no) = sp(no) + drp / (50 - (sp(no) < 30) * 50)
                Else sp(no) = rp(no) * .02 / a(c(no), gi(no))
            End If
        End If
        If ho(no) > 0 Then
            spin(no).Move px(no) - 8, py(no) + 16
            ho(no) = ho(no) - 1
            If ho(no) = 0 Then spin(no).Visible = False: rp(0) = sp(0) * a(c(0),
 gi(0)) / .02
            If ac(no) = 1 Then rp(no) = rp(no) + 500
        End If
        If gi(no) > 0 Then If sp(no) < 10 Then sp(no) = sp(no) + .5
        If gi(no) = 0 Or ac(no) <> 1 And sp(no) > 10 Then sp(no) = sp(no) - .5:
If sp(no) < 0 Then sp(no) = 0
        If rp(no) < 600 Then
            rp(no) = 600
            ElseIf rp(no) > 9000 Then rp(no) = 9000
        End If
        If wy(no) < 8400 Then wy(no) = wy(no) + 5 * sp(no) / 18
        If t(no) = 0 Then
            If wy(no) >= 8000 Then t(no) = ti
            If ti > -1 Then lap(no).Caption = Format(ti / 20, "0.00")
        End If
        Next no
    If wy(0) < 8000 Then disp Else py(0) = 8280 - wy(0): p(0).Move px(0), py(0)
End Sub

Sub goal ()
    Dim i%, no%
```

★インターネットは，お金がかかって，とても学生の私には続けられませんでした。みなさんはどうなのでしょうか?!(和歌山県田辺市・増田聡17才)……【Dr.D：学生は勉学が第一じゃ。社会人になるまではガマン！編：今度は時間がなくなるんですがね…。】

```
    mode = 5: timer1.Enabled = False
    no = 8
    While no > -1
        If best(no) > t(0) Then
            If no < 8 Then b$(no + 1) = b$(no): best(no + 1) = best(no): car(no
+ 1) = car(no)
            b$(no) = "": best(no) = t(0): car(no) = c(0): ra = no: no = no - 1
        Else no = -1
        End If
    Wend
    Select Case cou
        Case 0
            MsgBox "ＧＯＡＬ": over 9
        Case 1
            If t(0) = t(1) Then
                MsgBox "同着": start_click 0
                ElseIf t(0) > t(1) Then MsgBox "ＹＯＵ　ＬＯＳＥ": over 9
                Else
                    MsgBox "ＹＯＵ　ＷＩＮ！"
                    c(1) = c(1) - 1 - (c(1) < 1) * 3: rrp = rrp - 100
                    ro = ro + 1: If ro < 10 Then start_click 0 Else MsgBox l$(lv
 + "クリア": over 8
            End If
        End Select
End Sub

Sub mine_click (Index As Integer)
    mode = 2
    del
    cou = Index
    Cls
    c(0) = 1: ra = 9
    p(0).Move 300, 100
    form_keyup 0, 0
    p(0).Visible = True
End Sub

Sub over (op As Integer)
    mode = op
    del
    Line (166, 20)-(465, 400), QBColor(0), BF
    currentx = 244: currenty = 180: Print "ＧＡＭＥ　ＯＶＥＲ"
    If op = 9 Then currentx = 236: currenty = 250: Print "Ｓｐａｃｅ…リプレイ"
    currentx = 236: currenty = 280: Print "Ｓｈｉｆｔ…タイトル"
End Sub

Sub rank_click ()
    Dim i%
    mode = 4
    Cls: del
    currentx = 260: currenty = 20: Print "ＲＡＮＫＩＮＧ"
    For i = 0 To 8
        currentx = 190: currenty = i * 30 + 60
        If i = 0 Then
            Print i + 1; "位";
            ElseIf best(i - 1) < best(i) Then Print i + 1; "位";
        End If
        currentx = 238: Print b$(i); : currentx = 334
        Print Format(best(i) / 20, "00.00"); "  "; n$(car(i))
    Next i
    currentx = 210: currenty = 350
    Print "ＰＵＳＨ　ＳＰＡＣＥ　ＫＥＹ！"
End Sub

Sub ready ()
    Dim i%
    If wy(0) > 0 Then
        timer1.Enabled = False
        fall = fall + 1: MsgBox "フライング注意!"
        If fall = 3 Then over 9: Exit Sub
        ti = -140
    End If
    If ti = -140 Then
        dgi = 0: gx = 27: gy = 335
        gia.Move gx, gy
        For i = 0 To 1
            px(i) = 200 * i + 200: py(i) = 280: wy(i) = 0: sp(i) = 0
            ac(i) = 0: rp(i) = 600: gi(i) = 0: t(i) = 0: lap(i).Caption = t(i)
            p(i).Move px(i), py(i)
        Next i
        lamp.Move 0, -50
        lamp.FillColor = QBColor(10)
        lamp.Visible = True
        timer1.Enabled = True
    Else
        If ti Mod 20 = 0 And ti > -41 Then
            lamp.Move 306, ti + 100
            If ti = 0 Then
                lamp.FillColor = QBColor(12)
                r = 0: gi(1) = 1: ac(1) = 1
                mrp = max(c(1)) + 1000 + Int(Rnd * rrp - rrp / 2)
                rp(1) = st(c(1)) + Int(Rnd * rrp / 2 - rrp / 4)
            End If
        End If
    End If
End Sub

Sub start_click (func As Integer)
    Dim i%
    If func = 1 And mode <> 3 Then Exit Sub
    mode = 3
    Cls: del
    For i = 0 To cou
        currentx = 8 + i * 556: currenty = 40: Print n$(c(i))
        gm(i) = giya(c(i))
        lap(i).Visible = True: p(i).Visible = True
    Next i
    currentx = 0: currenty = 120
    Print "BEST TIME": Print best(0) / 20: Print b$(0)
    If cou > 0 Then
        currentx = 548: currenty = 120: Print l$(lv)
        currentx = 548: Print "ROUND"; ro
    End If
    Line (90, 0)-(541, 426), QBColor(7), BF
    Line (140, 0)-(491, 426), QBColor(15), BF
    Line (156, 0)-(475, 426), QBColor(8), BF
    Line (0, 290)-(64, 390), QBColor(6), BF
    Line (16, 340)-(48, 340), QBColor(0)
    For i = 0 To 2
        shape2(i).Visible = True
        Line (16 + i * 16, 320)-(16 + i * 16, 360), QBColor(0)
        currentx = 6 + 16 * i: currenty = 299: Print i * 2 + 1
        currentx = 6 + 16 * i: currenty = 364
        If i < gm(0) - 3 Then
            Print i * 2 + 2
            Else Line (48, 341)-(48, 360), QBColor(6)
        End If
    Next i
    label1.Visible = True: label3.Visible = True
    gia.Visible = True: spd.Visible = True
    shape3.Visible = True: rpm.Visible = True
    born 1, Int(c(1))
    disp
    wy(0) = 0: fall = 0: ti = -140: ready
End Sub

Sub stop_Click ()
    End
End Sub

Sub teki ()
    If r > 0 Then
        ac(1) = 2: r = r + 1
        If r > rr Then
            gi(1) = gi(1) + 1: r = 0
            ac(1) = 1: rp(1) = sp(1) * a(c(1), gi(1)) / .02
        End If
    Else If gi(1) < gm(1) And rp(1) > mrp Then r = 1: mrp = max(c(1)) + 1000 + I
nt(Rnd * rrp - rrp / 2)
    End If
    py(1) = ly - wy(1) + 280
    p(1).Move px(1), py(1)
End Sub

Sub Timer1_Timer ()
    Dim i%
    If ti < 1 Then ready Else If cou > 0 Then teki
    go
    If ti < 19980 Then ti = ti + 1: If ti = 60 Then lamp.Visible = False
    If wy(0) + wy(1) > 8400 + cou * 8400 Then goal
End Sub

Sub title ()
    mode = 0
    Cls: del
    forecolor = QBColor(7): fontsize = 200
    currentx = 32: currenty = 40: Print "ＣＡＴ"
    forecolor = QBColor(12): fontsize = 75
    currentx = 144: currenty = 20: Print "ゼロヨン"
    forecolor = QBColor(15): fontsize = 13.5
    currentx = 220: currenty = 330: Print "Ｆ１…レース"
    currentx = 220: Print "Ｆ２…タイムトライアル"
    currentx = 220: Print "Ｆ３…ランキング"
End Sub
```

by タケトンボ



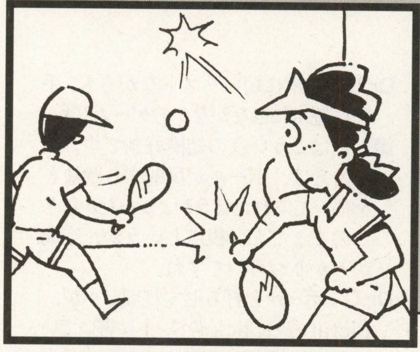
評…チョコボ頭の人ってこの人？（つぐ美）

by たぬき

評…このペラペラ感がなんとも…（Ｄｒ・Ｄ）

★内税3％＋2％で510円。そう，確かに消費税5％ですな。しかし，こんなことで負けるわけにはいかないのだ！（愛知県名古屋市・ズオウ・リアキ24才）……【**影**そう，こんなことで負けるわけにはいかないのだ。チ○ルチョコ1個分の違い…たいしたことはナイぞ！】

Windows3.1以降（Visual Basic 4.0）用



3D風壁打ちテニスゲーム（?）

スカッシュスカッシュ

袖川　正幸（27才）

内　容

マウスを使ってボールを奥に向かってひたすら打ち返すゲームです。

遊びかた

ボールが飛んできますので，ボールがシアン色になったとき（近くに来たとき）にマウスカーソルを合わせ，クリックしてください。白色のときは打ち返しません。

《第1表》変数表

BLX	ボールの位置X座標
BLY	ボールの位置Y座標
BLH	ボールの位置高さ
BVX	ボールの進行方向X座標
BVY	ボールの進行方向Y座標
BSZ	ボールの大きさ
SCO	スコア

入力方法

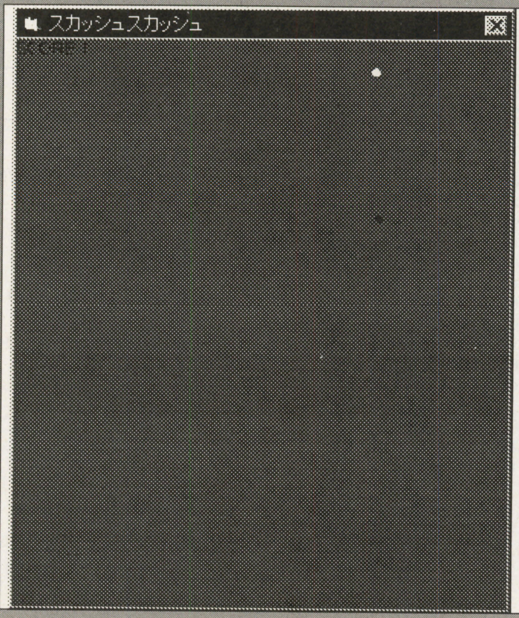
フォームにピクチャーを2個，タイマーを1個貼り付けてください。次にプロパティ，コードを入力します。

改造のアドバイス

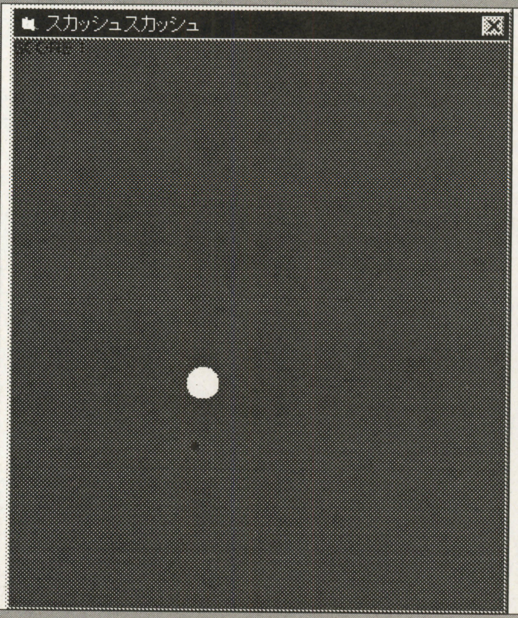
PICTURE1が影，PICTURE2がボールになります。2次元から3次元への座標変換等はやっていません。2次元の動きに高さを加えています。

《第2表》プロパティ

FORM1	
BORDERSTYLE	1'固定（実践）
CAPTION	スカッシュスカッシュ
FONTTRANSPARENT	0'FALSE
HEIGHT	6000
MOUSEPOINTER	12'禁止
WIDTH	4995
PICTURE1	
AUTOREDRAW	−1'TRUE
BORDERSTYLE	0'なし
FILLSTYLE	0'塗りつぶし
HEIGHT	255
WIDTH	255
PICTURE2	
AUTOREDRAW	−1'TRUE
BORDERSTYLE	0'なし
DRAWWIDTH	3
TIMER1	
INTERVAL	1



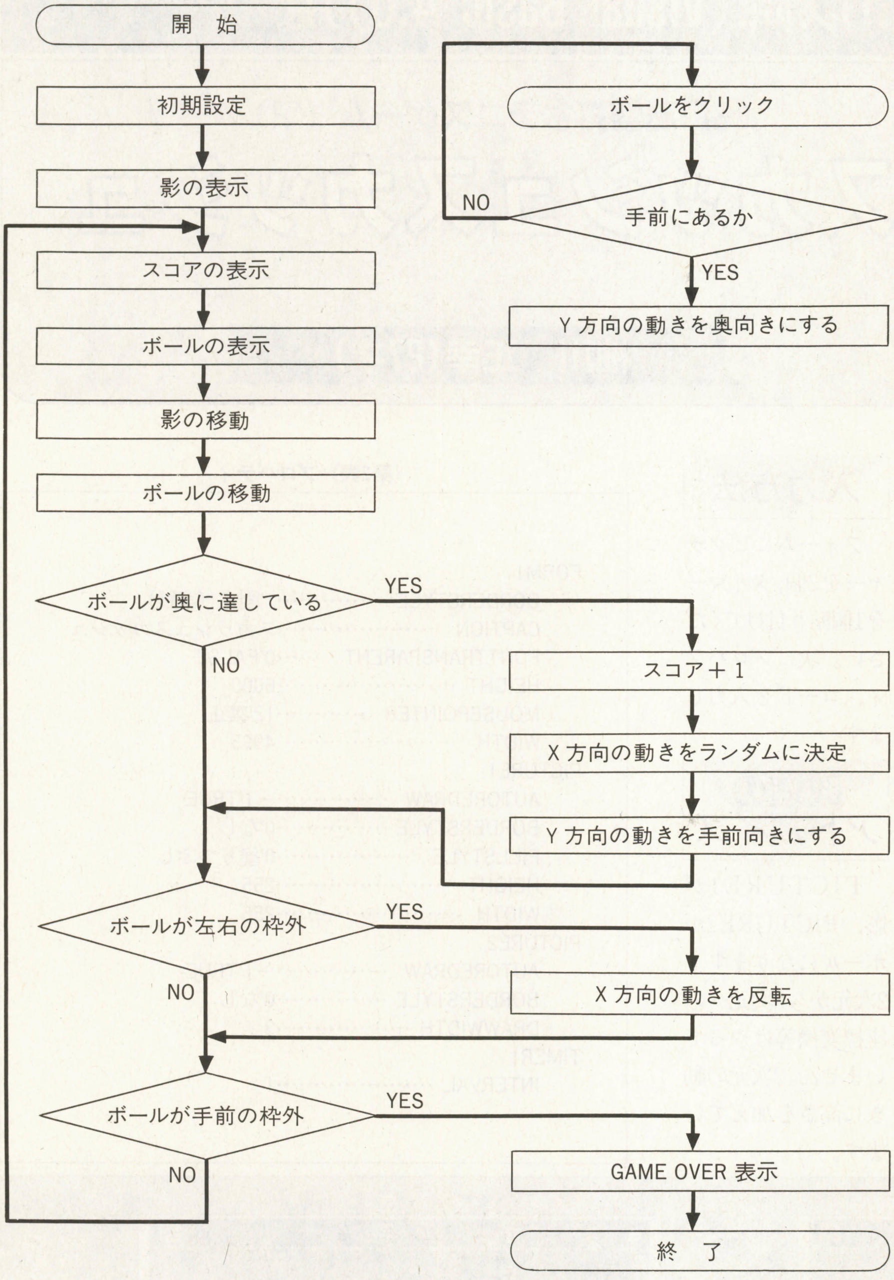
◀《写真1》3D風ゲーム。奥からボールが飛んできて…



◀《写真2》ボールが手前に来たら（色が変わる）打ち返せ！

★インターネットアクセスをはじめた…電話代が増えた…イヤになった…でも止められない（笑）。（鳥取県米子市・TOCO24才）……【影：イヤになっても止められないキミは，もうこの沼からは抜けられない〜…ってその気持ちはわかるけどね…。編：同じですからね。】

フローチャート



CHECKER FLAG

Dr.D：非常に短いリストながらも，手軽に遊ぶにはなかなかのゲームじゃ。

編：私はこういうの結構好きです。欲を言えば，ボールが反射する壁などを描いてくれたほうがよかったかな？　このままだと，視点というか，空間がわかりづらいですね。

Dr.D：ボールを打ち返す処理じゃが，Picture2のClickイベントに書いているため，打ち返す際に，ボールの上でマウスボタンをクリックし，なおかつボールからマウスボタンを離さなければならない。

これは作者のねらいかもしれんが，ボールが大きく上下に動いているときなどは，打ち返しがむずかしいぞ。この処理をそのままPicture2のMousedownイベントに移動させれば，マウスボタンを押すだけで反応するから，ゲームの難易度は下がるはずじゃ。

VB研所長：ときどきスコア表示や影がボールによって隠れてしまうようですが，ボールの大きさ以上にPicture2のサイズを設定しているために起きるようです。Timer1のTimerイベントを少し修正してみました。コメント行になっている部分(3か所)を，それぞれ前の行と入れ替えてみてください。

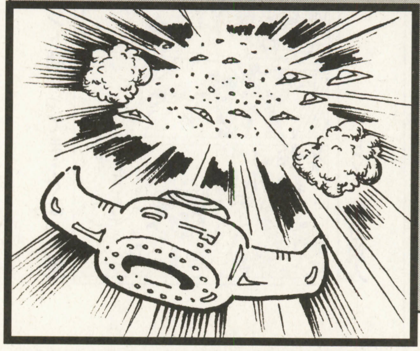
Dr.D：それから，このプログラムはVB4.0用なんじゃが，各サブ・ルーチン頭の“Picture”を削除すれば，VB2.0でもそのまま動作するぞ。

『スカッシュスカッシュ』のプログラム・リスト

```
Dim BLX, BLY, BVX, BVY, BSZ, BLH, SCO

Private Sub Form_Load()
    Randomize
    BLX = 0: BLY = 1000: BSZ = 100: BLH = 0
    BVX = 5: BVY = 20: SCO = 0
    Form1.BackColor = QBColor(2)
    Picture1.BackColor = QBColor(2): Picture2.BackColor = QBColor(2)
    Picture1.FillColor = QBColor(0)
    Picture1.Circle (100, 100), 30, QBColor(0)
End Sub

Private Sub Picture2_Click()
    If BLY > 4000 Then BVY = Abs(BVY) * (-1) - 1
End Sub


Private Sub Timer1_Timer()
    CurrentX = 0: CurrentY = 0: Print "SCORE" + Str(SCO)
    BSZ = BLY / 20
    Picture2.Width = BSZ * 2 + 480: Picture2.Height = BSZ * 2 + 480
    'Picture2.Width = BSZ * 2: Picture2.Height = BSZ * 2
    Picture2.FillColor = QBColor(15)
    If BLY > 4000 Then Picture2.FillColor = QBColor(13)
    Picture2.Circle (BSZ + 240, BSZ + 240), BSZ, QBColor(2)
    'Picture2.Circle (BSZ, BSZ), BSZ, QBColor(2)
    BLX = BLX + BVX * (BLY / 1000): BLY = BLY + BVY * (BLY / 1000)
    Picture1.Move BLX + 240, BLY + 240
    'Picture1.Move BLX + BSZ - 100, BLY + BSZ - 100
    BLH = BLH + 0.05
    Picture2.Move BLX, BLY - Abs(Int(Sin(BLH) * 100)) * 20
    If BLY < 500 Then
        SCO = SCO + 1
        BVX = Int(Rnd * (SCO * 2 + 20)) - (SCO + 10)
        BVY = Abs(BVY)
    End If
    If BLX < 0 Then BVX = Abs(BVX)
    If BLX > 4000 Then BVX = Abs(BVX) * (-1)
    If BLY > 9000 Then MsgBox "SCORE" + Str(SCO), , "GAME OVER": End
End Sub
```


★いまだに，サイキックフォースEXの記事が載っているのがなんかすごい気がします。(静岡県焼津市・**松本健一24才**)……【**影**：ZUNTATA RECORDからソング・トラックスも発売されて，まだまだ熱いサイキックフォース！君もハマるしか！】

FM TOWNS(F–BASIC386 V2.1 L20以降)用



シンプルなシューティング・ゲーム

レボルト

REVOLT

TMO(41才)

内容

未来，未来のことじゃった……頽廃的(たいはいてき)な地球防衛軍にいやけがさしたワシは撃墜数を手みやげに銀河ET連合へ入隊することにしたのじゃった……。

遊びかた

シューティング・ゲームです。このゲームは互換モード用に作りました。操作はパッドで行ないます。十字ボタンで自機を移動させ，Ⓐボタンで弾を打ちます。5連発ですが，押しっぱなし連射はできません。1分間敵を倒してがんばると，ボス敵が出現します。こいつを倒してゲームクリアになります。より多くの得点を稼ぎましょう。ハイスコアは保存されます。どんどんうまくなりましょう!! (私の最高点は92点でした)

プログラムについて

はじめに輪を連続して表示させてから，爆発っぽく見えたので，発展させてゲームにしました。ゲームのうりはとにかく撃ちまくる爽快感です。IF文をなくしたので，ストレスなくゲームができます。

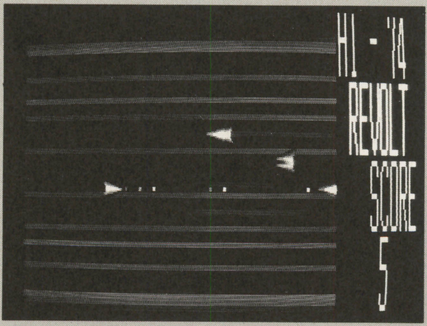
100行の A=(A+P)…は，数字を回転するようにしています。テクニックと言うほどではないですが，便利かも？

《第1表》変数表

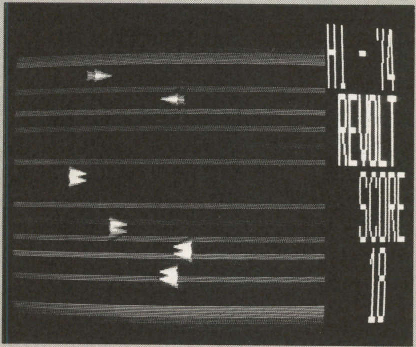
MX,MY	………自機の位置
SX( ),SY( )	……弾の位置
KK( )	…………弾の間隔
IX( )	…………弾の速さ
TX( ),TY( )	……敵の位置
VX( ),VY( )	……敵の速さ
TT	……………ボス敵の出現用

CHECKER FLAG

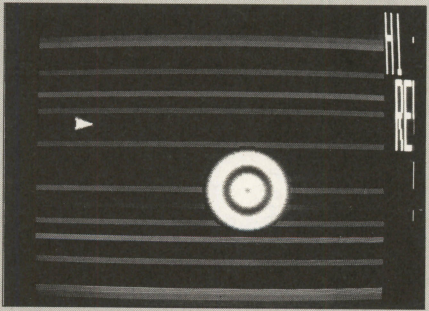
Dr.D：シンプルなシューティング・ゲームじゃな。
編：最後にはボスも出てきます。これに自機のパワーアップがあったりすると，教科書どおりのシューティング・ゲームになりますね。
Dr.D：内容のわりにはリストが長いような気がする。プログラムのダイエットに挑戦してみておくれ。



▲《写真1》弾を発射しているのが自機



▼《写真2》後ろからも敵が襲ってくる

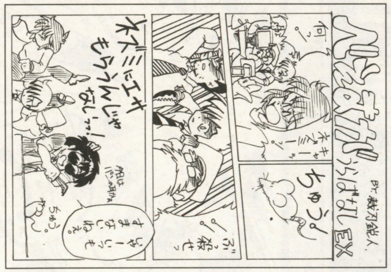


▲《写真3》丸いのがボス（爆発しているわけではない）

★バックナンバーを「Delphi完全マスター」のために揃えて買ったのに…2月号でいきなり終わってるじゃないですか!! 復活を強く希望します!!(埼玉県越谷市・**井坂ナナ子19才**)……【**編**：新連載「Windowsプログラミング」の中でまたとり上げていきます。】

『REVOLT』のプログラム・リスト

```
10 '●●●●●●●● R E V O L T    by TMO ●●●●●●●●●●●●●●●
20 '●●●●●●●●●  初期設定  ●●●●●●●●●●●●●●●●●●●●●●●
30 SCREEN@ 1:PAINT(0,0),[0,0,0,1]:DEFINT A-Z:SPRITE ON:OUT &HFDA0,&H3
40 DIM PAT(256),SX(68),SY(68),IX(68),KK(68),TX(68),TY(68),VX(68),VY(68)
50 SYMBOL(10,10),"・",1,1,2:GET@A(10,10)-(25,25),PAT
60 FOR I=0 TO 16 STEP 4:DEF SPRITE 0,I,PAT,1:DEF SPRITE 1,I,(0,0),I:NEXT
70 DEF SPRITE 0,64,PAT,1:DEF SPRITE 1,64,(0,0),64
80 P=1:FOR I=20 TO 40 STEP 4
90 FOR J=0 TO 15
100 A=(A+P) MOD 9:P=P-(A=8)*7-(A=0)*2
110 G=-(I=20 OR I=32 OR I=36)*A*31
120 R=-(I=24 OR I=32 OR I=40)*A*31
130 B=-(I=28 OR I=36 OR I=40)*A*31
140 LINE(108,10)-(100+J,25-A*3),PSET,[G,R,B]
150 GET@A(100,10)-(115,25),PAT:DEF SPRITE 0,I,PAT,1:DEF SPRITE 1,I,(300,0),I
160 NEXT J,I
170 FOR I=44 TO 60 STEP 4:SYMBOL(120,10),"○",1,1:GET@A(120,10)-(135,25),PAT:DEF
 SPRITE 0,I,PAT,1:DEF SPRITE 1,I,(0,0),I:NEXT
180 FOR H=0 TO 4
190 FOR K=31 TO 0 STEP -1:CIRCLE(172,42),K,[0,A*(10+H*5),A*31],,,,F:A=(A+P) MOD
 9:P=P-(A=8)*7-(A=0)*2:NEXT K
200 FOR I=0 TO 63 STEP 16
210 FOR J=0 TO 63 STEP 16
220 GET@A(140+J,10+I)-(155+J,25+I),PAT:DEF SPRITE 0,68+SR,PAT,1:SR=SR+4
230 NEXT J,I,H
240 B$="@25O2L40CL110@32O7F":C$="O1@126L20DL10FG":D$="O1@126L30DL20G"
250 ON ERROR GOTO 980:GOSUB 960:HSC=AA
260 '●●●●●●●●●  再ゲーム  ●●●●●●●●●●●●●●●●●●●●●●●
270 OUT &HFDA0,&H3:DEF SPRITE 1,68,(400,0),68,4,4,1:SPRITE 0,68,1
280 MX=10:MY=118:SC=0:PU=0:TT=0:WW=0:B1=0:C1=0:FOR I=24 TO 68 STEP 4:TX(I)=300:T
Y(I)=150:NEXT
290 FOR I=0 TO 16 STEP 4:SX(I)=500:SY(I)=0:NEXT
300 CLS:FOR I=0 TO 60:B1=(B1+C1) MOD 30:C1=C1+(B1=29)*-28+(B1=0)*-3:LINE(0,I)-(2
55,I),PSET,[0,0,B1*3]:NEXT:GOSUB 640
310 OUT&H440,27:OUT&H442,51:PLAY "V14@4O4L16CDEGO5C4"
320 SYMBOL(257,0),"HI -"+STR$(HSC),1,1,2
330 SYMBOL(265,14),"REVOLT",1,1,5
340 SYMBOL(281,28),"SCORE",1,1,2
350 SPRITE 3,20,6:FOR I=24 TO 40 STEP 4:SPRITE 0,I,1:NEXT:SPRITE 0,20,1
360 TIME$="00:00:00":SET$="00:01:00":TIME SET$:ON TIME GOSUB 860:TIME ON:OUT &H5
EC,0:OUT &HFDA0,&HF
370 '●●●●●●●●●  メイン  ●●●●●●●●●●●●●●●●●●●●●●●
380 PT=PTRIG(1):PD=PAD(1)
390 LL=1+LL MOD 5:L=LL*4+20:SPRITE 0,L+20,0
400 MX=MX-(((PD>1)*(PD<5))*(MX<238))*6+(((PD>5)*(PD<9))*(MX>4))*6
410 MY=MY+((PD=5)*(MY<224))*6-((PD=1)*(MY>4))*6
420 SPRITE 6,20,MX-SPRITE(20,6),MY-SPRITE(20,7)
430 AC=((PT=1)*(CC=0)*(SPRITE(TM,0)=0)):ON -AC GOSUB 660 :CC=PT
440 FOR I=0 TO 16 STEP 4
450 SPRITE 6,I,SX(I)-SPRITE(I,6),SY(I)-SPRITE(I,7):SX(I)=SX(I)+IX(I)
460 ON TT GOTO 480
470 AT=((SX(I)+25>TX(L))*(SX(I)<TX(L)+30)*(SY(I)+16>TY(L))*(SY(I)<TY(L)+16)):ON
AT GOSUB 630
480 AB=(SX(I)>260):ON -AB GOSUB 650
490 NEXT
500 ON TT GOTO 520
510 GT=((MX+16>TX(L))*(MX<TX(L)+16)*(MY+16>TY(L))*(MY<TY(L)+16)):ON GT GOTO 690
520 FOR J=24+TT*44 TO 40+TT*28 STEP 4
530 PP=4+PP MOD 20:KK(J)=RND*PP
540 ON KK(J) GOSUB 670,680
550 TX(J)=TX(J)+VX(J):TY(J)=TY(J)+VY(J)
560 ON -(VX(J)=0) GOTO 590
570 ON TT GOTO 590
580 NA=5-(VX(J)=5):SPRITE 3,J,NA
590 SPRITE 6,J,TX(J)-SPRITE(J,6),TY(J)-SPRITE(J,7)
600 NEXT
610 ON TT GOSUB 730  :GOTO 380
620 '●●●●●●●●●  サブ  ●●●●●●●●●●●●●●●●●●●●●●●
630 GOSUB 840:R=RND:TX(L)=350-R*400:TY(L)=RND*240:SX(I)=500:SC=SC+1
640 LINE(290,43)-(311,55),PSET,0,BF:SYMBOL(281,42),STR$(SC),1,1,2:RETURN
650 SPRITE 0,I,0:IX(I)=0:SX(I)=500:SY(I)=300:RETURN
660 PLAY B$:IX(TM)=10:SX(TM)=MX+13:SY(TM)=MY:SPRITE 0,TM,1:TM=(TM+4) MOD 20:RETU
RN
670 VX(J)=(SGN(MX-TX(J)))*(5-TT):VY(J)=0:RETURN
680 VY(J)=(SGN(MY-TY(J)))*(5-TT):VX(J)=0:RETURN
690 SPRITE 0,64,0:BX=300:BY=300:GOSUB 840:SPRITE 0,20,0:PLAY "@14O4E2E2","@23O4C
8O3B8G8A-8"
700 TIME OFF:FOR I=1 TO 3:SYMBOL(0,17),"Ｃｈａｌｌｅｎｇｅ？  ｙ／RUN ｎ／SELECT
",1,.6!,[I*85,I*85,0],,,8:NEXT
710 IF SC>HSC THEN HSC=SC
720 IF PTRIG(1)=4 THEN GOTO 270 ELSE IF PTRIG(1)=8 THEN OUT &H5EC,1:GOSUB 970:CL
S:END ELSE 720
730 ON -(SPRITE(64,0)=0) GOSUB 810
740 ON ZZ GOSUB 820
750 SPRITE 6,64,BX-SPRITE(64,6),BY-SPRITE(64,7):BX=BX+FX
760 AC=((BX<0)+(BX>256)+(FX=0)):ON -AC GOSUB 830
770 GT=((MX+7>TX(68))*(MX<TX(68)+50)*(MY+7>TY(68))*(MY<TY(68)+50)):ON GT GOTO 69
0
780 CT=((MX+10>BX)*(MX<BX+10)*(MY+10>BY)*(MY<BY+10)):ON CT GOTO 690
790 FOR I=0 TO 16 STEP 4:BT=((SX(I)+20>TX(68)+25)*(SX(I)<TX(68)+42)*(SY(I)+13>TY
(68)+25)*(SY(I)<TY(68)+22)):ON BT GOSUB 890:NEXT
800 RETURN
810 ZZ=RND*(5-WW):RETURN
820 BX=TX(68)+28:BY=TY(68)+25:SPRITE 0,64,1:ZZ=0:FX=SGN(MX-BX)*12:PLAY B$:RETURN
830 SPRITE 0,64,0:BX=300:BY=300:RETURN
840 PLAY C$:FOR K=44 TO 60 STEP 4:R1=RND*20-10:R2=RND*20-10
850 ON TT+1 GOSUB 870,880:SPRITE 0,K,1:NEXT:RETURN
860 TIME OFF:TT=1:PLAY "@15O2L16F#O3C#E#D&D":FOR I=24 TO 40 STEP 4:GOSUB 650:NEX
T:RETURN
870 SPRITE 6,K,TX(L)-SPRITE(K,6)+R1,TY(L)-SPRITE(K,7)+R2:RETURN
880 SPRITE 6,K,MX-SPRITE(K,6)+R1,MY-SPRITE(K,7)+R2:RETURN
890 PLAY D$:GOSUB 650:FOR K=44 TO 60 STEP 4:R1=RND*20-10:R2=RND*20-10
900 SPRITE 6,K,TX(68)-SPRITE(K,6)+R1+25,TY(68)-SPRITE(K,7)+R2+25:SPRITE 0,K,1:NE
XT:SC=SC+10:WW=WW+1:GOSUB 640
910 ON -(WW>4) GOTO 930
920 SPRITE 1,68,132+PU:PU=PU+64:RETURN
930 FOR I=0 TO 4:SPRITE 3,68,RND*7:PLAY D$:WAIT 30:SPRITE 0,44+I*4,0:NEXT:PLAY C
$
940 WHILE TY(68)<250 :SPRITE 6,68,TX(68)-SPRITE(68,6),TY(68)-SPRITE(68,7):TY(68)
=TY(68)+1:WEND
950 SYMBOL(0,17),"Ｙｏｕ  Ｗｉｎ ！",2,2,7,,,1:PLAY "@4O4A8.G16&G32O5F16.E8&E16D8
.C2":WAIT 200:GOSUB 830:GOTO 700
960 OPEN "RVT.DAT" FOR INPUT AS #1:INPUT #1,AA:CLOSE:RETURN
970 IF HSC>AA THEN KILL "RVT.DAT":AA=HSC:WAIT 100 ELSE 1000
980 OPEN "RVT.DAT" FOR OUTPUT AS #1:PRINT #1,AA:CLOSE
990 IF ERR=63 THEN RESUME 960
1000 RETURN
```



評…いやホント助かってま…ぐはっ（影）

by 裁刃鋭人

評…エヴァの人気はすごいね（編）

by LOVE浅田

★強力合併…しかし新社名「セガバンダイ」はイマイチだと思う方々ご一案を!!（東京都練馬区・バセガンダ希望Me-Ya22才）……【編：セガとバンダイ合併の反響はスゴイですね。影：しかし「セガバンダイ」のネーミングに対する反響が一番多いとは…。】

UFOは男のやすらぎを得ることができる力

ゆらゆらゆうぽん

桐岡　昭広(25才)

すとーりー

宇宙人のゆうぽんはコーヒーが大好き，でもまわりは氷の迷路，はやくしないとコーヒーがさめちゃうっ！ゆうぽんは氷にぶつからないでコーヒーにたどりつくことができるかなっ？

遊びかた

ゆうぽんをカーソル・キーで左右，スペース・キーで上（はなすと下）に動かして，タイムが0になるまえに，氷にぶつからないようにゴールのコーヒーカップのところへ行ってください（ゆうぽんは左右に動くと慣性がかかります)。そして，じょうずにゴールできるとゲーム終了です。氷にぶつかったりタイムが0になるとミスになります。ゴールしたときに，先にプレイしたときよりタイムの残りが多いとベストタイムになります（ジョイスティック，パッドでも遊べます！)。

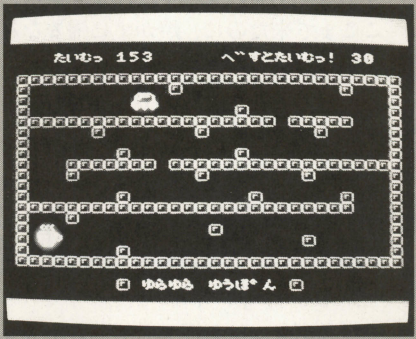
《第1表》変数表

X,Y	ゆうぽんの座標
D	ゆうぽんの当たり判定用
V	ゆうぽんのスピード
T	タイム
H	ベストタイム

CHECKER FLAG

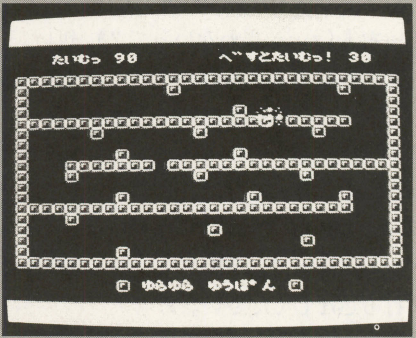
編：通り道がせますぎて難しすぎませんか。何とかなりませんかね。

Dr.D：うむプログラムの面データが簡単だから改造するといい。面数を増やすのもいいと思うぞ。



▲《写真1》上のほうにいるのがUFO。無事コーヒーを飲むことができるか

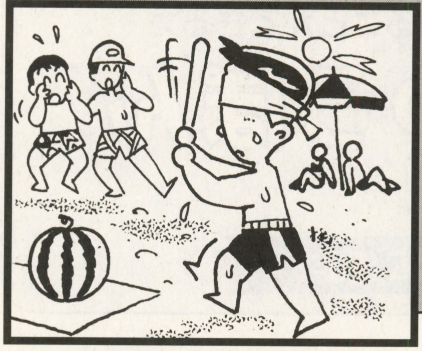
▼《写真2》ぐわっ。氷に激突だ！これは操作が難しいぞ



『ゆらゆらゆうぽん』のプログラム・リスト

```
10 '●●● ゆらゆら ゆうぼ゜ん 1996.12.4 by くるくるちょび゛ん.AKHIRO KIRIOKA ●●●
20 '●●● しょきせってい ●●●
30 SCREEN1,2,0:COLOR10,1,6:KEYOFF:WIDTH30:DEFINTA-Z:H=30:RESTORE410:FORI=0TO2:A$
="":FORJ=1TO4:READB$:FORK=1TO8:A$=A$+CHR$(VAL("&H"+MID$(B$,K*2-1,2))):NEXTK,J:SP
RITE$(I)=A$:NEXTI
40 RESTORE440:FORB=0TO0:READC:FORA=0TO7:READA$:VPOKEC*8+A,VAL("&H"+A$):NEXTA,B
50 DEFFNV(X,Y)=VPEEK(6144+X+Y*32):VPOKE8208,&H51:ONSPRITEGOSUB180:SPRITEON
60 X=20:Y=30:V=0:A=1:T=170:GOSUB210
70 LOCATE3,1:PRINT"たいむっ"T:LOCATE16,1:PRINT"べ゛すとたいむっ!"H:LOCATE8,22:PRINT"♠ ゆらゆら ゆ
うぼ゜ん ♠":PLAY"V15O4S1M7000L14EEEER8D-D-D-D-R8EEEEEEE6"
80 LOCATE12,9:PRINT"すたーとっ!!":FORI=0TO5000:NEXT:LOCATE12,9:PRINT"         "
90 '●●● めいん ●●●
100 PUTSPRITE0,(X,Y),15:PUTSPRITE2,(22,136),15:K=STICK(0)+STICK(1):X=X+V:IFK=3TH
ENV=V+AELSEIFK=7THENV=V-A
110 Y=Y+2:IFSTRIG(0)+STRIG(1)THENY=Y-4
120 LOCATE7,1:PRINTT:T=T-1:D=FNV(X/8+1,Y/8+1):IFD<>32THEN140ELSEIFT=>0THEN100
130 '●●● げ゛ーむ おーば゛ー ●●●
140 PUTSPRITE0,(0,212),0:PUTSPRITE1,(X,Y),8:PUTSPRITE2,(0,212),0:PLAY"V15O3L32CB
CBCBCBC":FORI=0TO2000:NEXT:PUTSPRITE1,(0,212),0
150 PLAY"V15O4S1M7000L16R4CR8EG2":LOCATE10,9:PRINT"し っ ぱ゜ い!!"
160 LOCATE7,13:PRINT"すぺ゜ーす きー で゛ すたーとっ!":IFSTRIG(0)+STRIG(1)=0THEN160ELSECLS:GOT
O 50
170 '●●● ゴ゛ール イン!! ●●●
180 PLAY"V15O4S1M7000L16CEDFEFGO5C2R8":LOCATE11,9:PRINT"ご゛ーる いん!":FORI=0TO2000:N
EXT:PUTSPRITE0,(0,212),0
190 IFH<=TTHENH=T:PLAY"V15O4S1M7000L8GR8L16GGGO5C1":LOCATE8,5:PRINT"やった! べ゛すとたいむ
っ!!!"
200 SPRITEOFF:PUTSPRITE2,(0,212),0:GOTO160
210 '●●● か゛めん つくる! ●●●
220 LOCATE0,3: PRINT"♠♠♠♠♠♠♠♠♠♠♠♠♠♠♠♠♠♠♠♠♠♠♠♠♠♠♠♠♠♠"
230 LOCATE0,4: PRINT"♠           ♠            ♠   ♠"
240 LOCATE0,5: PRINT"♠                            ♠"
250 LOCATE0,6: PRINT"♠                ♠           ♠"
260 LOCATE0,7: PRINT"♠♠♠♠♠♠♠♠♠♠♠♠♠♠♠♠♠♠♠♠ ♠♠♠♠♠   ♠"
270 LOCATE0,8: PRINT"♠     ♠       ♠        ♠     ♠"
280 LOCATE0,9: PRINT"♠                            ♠"
290 LOCATE0,10:PRINT"♠       ♠        ♠           ♠"
300 LOCATE0,11:PRINT"♠   ♠♠♠♠♠♠♠ ♠♠♠♠♠♠♠♠♠♠♠♠♠♠♠♠♠♠"
310 LOCATE0,12:PRINT"♠   ♠         ♠       ♠      ♠"
320 LOCATE0,13:PRINT"♠                            ♠"
330 LOCATE0,14:PRINT"♠       ♠         ♠      ♠   ♠"
340 LOCATE0,15:PRINT"♠♠♠♠♠♠♠♠♠♠♠♠♠♠♠♠♠♠♠♠♠♠♠♠♠♠   ♠"
350 LOCATE0,16:PRINT"♠   ♠                        ♠"
360 LOCATE0,17:PRINT"♠              ♠             ♠"
370 LOCATE0,18:PRINT"♠                     ♠      ♠"
380 LOCATE0,19:PRINT"♠       ♠                    ♠"
390 LOCATE0,20:PRINT"♠♠♠♠♠♠♠♠♠♠♠♠♠♠♠♠♠♠♠♠♠♠♠♠♠♠♠♠♠♠":RETURN
400 '●●● きゃらくたー で゛ーたー ●●●
410 DATA00000F10272C2820,70FFFF8C7B310000,0000F008E4040404,0EFFFF21DE8C0000
420 DATA0021030980006 1F3,F361008801230100,0084C090020086CF,CF86001280C48000
430 DATA12242412007F8080,FFF06F6E6F303F1F,4080804000E0101C,F2F2F27C60C0C080
440 DATA 128,7E,81,B9,A1,A1,81,81,7E
```

★ところでベーマガは，そのうちC(シー)マガになるのか？（C言語講座が拡大しそうだし）サターンBASICのためだけに買っている人，他にいるのかなあ？（愛知県江南市・**高木健児18才**）……【**影**：Cマガってなんかゴロが悪いからこのままだよ。**つぐ美**：そんな理由？】



夏ならやっぱりこれでしょう！

海辺（うみべ）のひと時

はりまお(20才)

こっ，これは

『“おさむちゃん潮干狩り”だっ!!』と思った人(えっ，思わないって？)，鋭い。

初期のディスク・ステーション（コンパイル）に収録されていた「サムシリーズ」(ゲームアーツ）の一つ，「おさむちゃん潮干狩り」に，BASICでどこまで迫れるか挑戦した作品です(大げさ)。お～る，オール，ALL BASICです。何も気にせず打ち込んでください。

物　語

ある日，日焼けがしたくて南の島にやってきた。ところが，地球温暖化のためか異常に暑い，暑すぎる。大量の汗が流れだし，体じゅうの水分が，どんどん奪われていく。仲間達は，諦めてジュースを飲んでいる。しかし，大金をはたいてここまで来たのに，焼かずに帰るなんてアホみたい。

「よ～し，西瓜割りをしながら日焼けしよう！」

何という名案（迷案？）なのだろうか。

目標・日焼け？西瓜？

タイトル画面が出たら，スペース・キー（Ⓐボタン）を押すとゲームがスタートします。

カーソル・キーでプレイヤーが移動し，スペース・キーで西瓜を割ります。しかし，目隠しをしていて西瓜や蟹（かに）が見えないし，目が回っている（タイトル画面）ので，真っ直ぐ歩くことさえできません。仲間達のヒントを頼りに西瓜の位置を推測して，ここだと思ったらすかさず叩いてください。割れると喉が10%潤（うるお）い，はずれたらショックで倒れます。蟹に足を挟まれてもしばらく動けなくなります。波に入ると海のほうへ流され（白いところは大丈夫)，しかも，歩幅が半分になります。海に入ったり，乾きが100%に達するとゲーム・オーバーです。

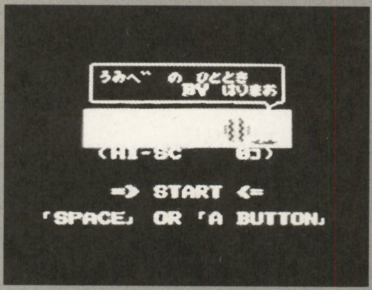
見事，真っ黒に日焼けできたら(6段階に色が変わる）めでたく帰路につくことができます。

何だ，この画面下の？

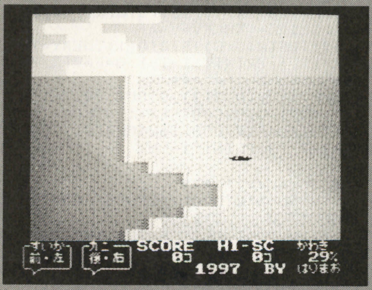
すいか・カニ：プレイヤーから見た西瓜や蟹の方向

SCORE・HI-SC：割った西瓜の数とハイスコア

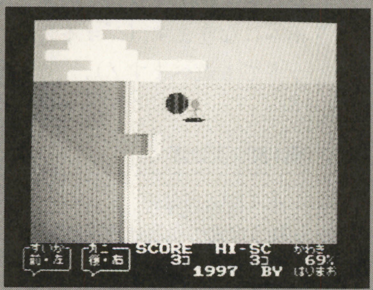
かわき　　　　：喉の乾き具合



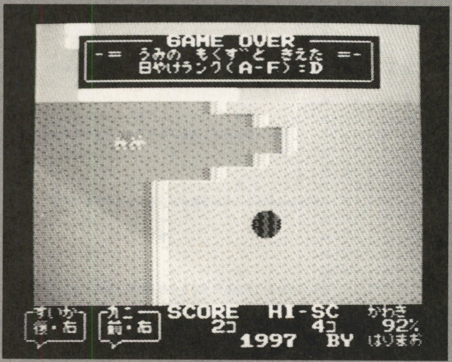
◀《写真1》タイトル画面



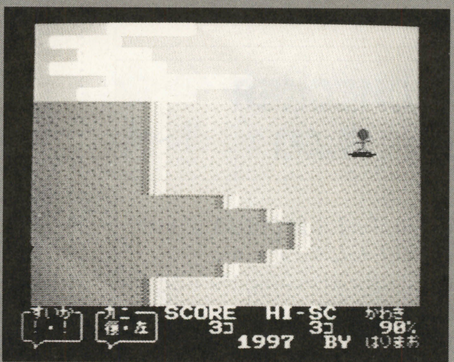
◀《写真2》波に飲まれないようにしましょう



◀《写真3》スイカを探して乾きをいやそう



◀《写真4》あーっ，波に飲まれてしまった！



◀《写真5》日焼けが進むと主人公の色も変化します

★WIN97が，出るーとかいうのを聞いたんやけど，それはホンマですか??(兵庫県宝塚市・**田中智宏16才**)……【**編**：そしてまた2年後にWIN99また2年後に…。**Dr.D**：それはちと…いや，かなり困るのう…。ふぅ…昔は良かった…。**編**：…何ですかそれ？】

CHECKER FLAG

Dr.D：少々時期が早いが，夏はやはり海水浴場で日焼けじゃな。

編：このゲームは，乾きをいやすためにスイカを探して食べないと死んでしまいます。日焼けするのにも命がけなゲームです。

Dr.D：スイカの位置は方向でしかわからないから，目隠ししてスイカ割りをしているのと同じ雰囲気があるな。

プログラムについて

パレットを変更しているので，MSX(1)はダメ。2以降の機種で実行してください。ウェイトを規格で決定しているため，tRは高速（DRAM）モードで立ち上げてください（tRより後の規格は対象外）。実は，力不足で十分なスピードが得られなかったため2+以前の機種ではtRより少しスピードが遅いです。ごめんなさい。

波の音は，波の大きさに合わせてエンベロープ周期を設定し，ノイズを発生させています。蟹は，プレイヤーに向かって来ますが，時どき見失ってしまうようにしています。

いじっちゃおー！

実行直後の，キャラクターとスプライトの設定画面が邪魔な人は，消しちゃってください（140～180行，250～260行）。

ウェイトを変更した場合，エンベロープ周期も調節してください。波以外の音も付けてみてください（音才がなくてできなかった）。焼ける速さは，640行のBC<200の200を，喉が乾く速さは，660行のTC<5の5を小さくすると速く，大きくすると遅くなります。

開発後記

初投稿で，しかも，初めてSCREEN1でゲームを作りました。キャラクターの変更とか，何かと面倒かなと思っていたけどそうでもないですね。MSXの面白さを改めて思い知りました。こんなに面白いのに，何で見捨てられるのか不思議。MSXみたいなコンセプトを持った新規格ができてもいいのにね。

また，何か作ったら送りたいです。

『海辺のひと時』のプログラム・リスト

```
10 '
20 ' ┌「 ウミベ ノ ヒトトキ 」┐
30 ' │                    MSX2
40 ' │ 1997年 02月 08日  by はりまお │
50 '
60 '
70 '=== ショキセッテイ ===
80 COLOR15,0,0:SCREEN1,2,0:WIDTH29:KEYOFF:DEFINTA-Z:R=RND(-TIME):SOUND6,15:SOUND
7,55:R=PEEK(&H2D):IFR=0THEN910ELSEWT=-2000*(R>2)
90 '=== パレット ヘンコウ ===
100 COLOR=(11,6,5,3):COLOR=(13,5,3,0)
110 '=== ハイレツ センゲン & フラフラ データ ヨミコミ ===
120 DIMCX(1),CY(1),FD(9):FORI=0TO9:READFD(I):NEXT
130 '=== キャラクター セット ===
140 '--- キャラクター ヒョウジ ---
150 PRINT"<< CHARACTER SET UP ! >>":PRINT
160 FORI=&H40TO&H5F:PRINTCHR$(1)+CHR$(I);:NEXT:PRINT
170 FORI=&H20TO&HFF:PRINTCHR$(I);:NEXT:PRINT:PRINT
180 PRINT"xyz{":PRINT"'ahp":PRINT"┌────┐":PRINT"|♠♥♣♦|":PRINT"└─┬──┘"
190 '--- キャラクター ヘンコウ ---
200 FORI=0TO3:READD$:VPOKE8204+I,VAL("&H"+D$):NEXT
210 FORI=0TO16:IFI<12THENV=ASC(MID$("'ahpxyz{♠♥♣♦",I+1,1))*8ELSEV=(VAL("&h"+MID$
("5258595A5B",(I-12)*2+1,2))-&H40)*8
220 READD$:FORJ=0TO7:VPOKEV+J,VAL("&h"+MID$(D$,J*2+1,2)):NEXTJ,I
230 FORI=ASC("0")*8TOASC("Z")*8+7:V=VPEEK(I):VPOKEI,VAND224ORV¥2AND124ORV¥4AND14
:NEXT
240 '=== スプライト テイギ ===
250 CLS:PRINT"<< SPRAITE SET UP ! >>"
260 FORI=0TO11:PUTSPRITEI,((IMOD4)*16,(I¥4)*16+16),15,I:NEXT:FORI=0TO1:PUTSPRITE
I+12,(I*16,64),1+7*I,13+I:PUTSPRITEI+14,(I*16,64),12,12:NEXT
270 FORI=0TO14:READD$:FORJ=0TO31:VPOKE&H3800+I*32+J,VAL("&H"+MID$(D$,J*2+1,2)):N
EXTJ,I
280 FORI=0TO15:PUTSPRITEI,(0,206):NEXT
290 '=== タイトル ===
300 CLS:LOCATE7,4:PRINT"┌──────────────┐"SPC(14)"|うみべ の ひととき  |"SPC(14)"|        B
Y はりまお|"SPC(14)"└────────────┬─┘"SPC(14)"xxxxxxxxxxxxxxxx"SPC(14)"'''''ahpppppppp"
SPC(14)"''''''ahppppppp"SPC(15);
310 PRINTUSING"(HI-SC ####コ)";HS:PRINTSPC(67)"=> START <="SPC(42)"「SPACE」 OR 「A
BUTTON」"
320 PUTSPRITE 3,(152,68),12,12:PUTSPRITE1,(168,69),1,4:WL=27:GOSUB730:COLOR=(14,
7,5,4):FORI=0TO1:I=-(INKEY$=""):NEXT
330 DC=(DC+1)MOD(20+15*(WT=0)):IFDC=1THENAN=(AN+1)MOD8:PUTSPRITE0,(168,68),14,8+
ANMOD4:PUTSPRITE2,(152,68),1+7*(AN¥4),13+AN¥4
340 IFINKEY$=CHR$(27)THEN910ELSESN=(SN+1)MOD3:IFSTRIG(SN)THENFORI=0TO3:PUTSPRITE
I,(0,206):NEXTELSE330
350 '=== ガメンサクセイ ===
```

《第1表》変数表

・プレイヤーに関する変数		
PX,PY	……	プレイヤーの座標
PF	……	波に流されているフラグ　兼　歩幅
DF	……	蟹に挟まれて倒れているフラグ　兼　カウンタ
BC	……	日焼けで変化間隔カウンタ
BM	……	日焼け具合
TC	……	乾き度変化間隔カウンタ
TP	……	乾き具合
FD(n)	……	ふらつきデータ
FC	……	ふらつく方向
FR	……	ふらつくかどうか
・西瓜・蟹に関する変数		
CX(n),CY(n)	……	各座標（n=0：西瓜／1：蟹）
HF	……	西瓜に当たったかのフラグ
AF	……	蟹の座標設定フラグ
DX,DY	……	蟹とプレイヤーとの位置の差
MX,MY	……	蟹の移動量
MF	……	蟹の歩数カウンタ
・波に関する変数		
WC	……	波の移動カウンタ
WX	……	波の先端位置
WY	……	波の発生位置
WL	……	波の往復量
WR	……	波の最大時のX座標
・入力に関する変数		
SN	……	使用するデバイスの番号
S	……	スティック入力用
ST	……	トリガ入力用
Q	……	連射入力禁止処理用
・その他		
I,J	……	ループ用
R	……	乱数初期化用　兼　IDバイト読み込み用
D$	……	データ読み込み用
V	……	パターン・ジェネレータ・テーブルのアドレスまたは，内容
DC	……	タイトル時のウェイト用カウンタ
WT	……	ウェイト値
AN	……	アニメーション用カウンタ
SK,CL	……	ゲーム画面の空作成用
SC,HS	……	スコア，ハイ・スコア

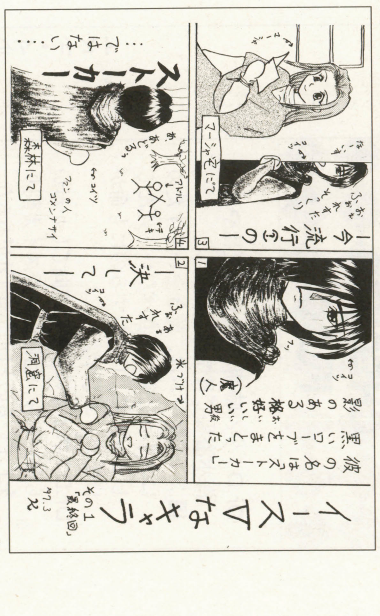
★参考にしたもの

- サムシリーズから，「おさむちゃん潮干がり」（ゲームアーツ）
- MSX・FAN各号（徳間書店）
- BASICマガジン各号（電波新聞社）

★砂漠のどまん中で，インターネットをやっている!!夢を見ましたっ！（千葉県君津市・**しるばい19才**）……【**影**：最近，どこでもインターネットか…。世界中の人がやってるからねぇ…。**つぐ美**：それはちょっと違う気が…，のどかわかなかった？】

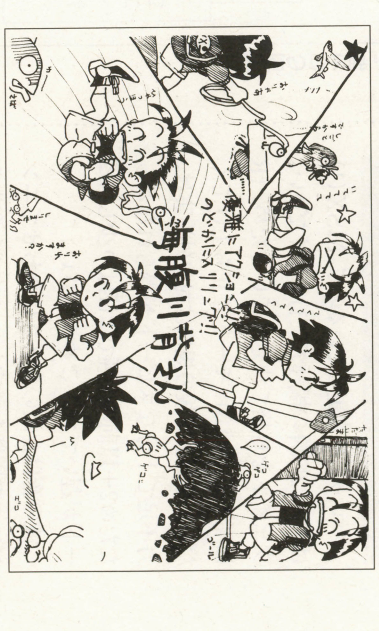
```
360 FORI=0TO5:LOCATE1,I:SK=RND(1)*5+1:CL=RND(1)*5+1:PRINTSTRING$(SK,"x")+"y"+STRING$(CL,"z")+"{"+STRING$(27-SK-CL-2,"x"):NEXT
370 FORI=0TO14:LOCATE1,6+I:PRINTSTRING$(7,"`")+"ah"+STRING$(18,"p"):NEXT
380 FORI=0TO2:FORJ=0TO1:LOCATEJ*5,21+I:PRINTMID$("┌───┐| ・ |└┬──┘",I*10+1+(I=2)*3,10+(I=1)*3);:NEXTJ,I:FORI=0TO1:LOCATE1+I*5,21:PRINTMID$("すいかカニ",1+I*3,3):NEXT
390 LOCATE10,21:PRINT"SCORE  HI-SC  かわき":LOCATE15,23:PRINT"1997  BY はりまお";
400 '=== ヘンスウ ショキカ ===
410 SC=0:WC=0:PX=160:PY=149:DF=0:PF=4:BC=0:BM=7:TC=0:TP=20:AN=0:AF=1:ST=-1
420 CX(0)=96+RND(1)*128:CY(0)=37+RND(1)*112
430 IFAF=1THENCX(1)=96+RND(1)*128:CY(1)=37+RND(1)*112:AF=0
440 '=== スコア & カワキ ヒョウジ ===
450 LOCATE10,22:PRINTUSING"####コ  ####コ  ###%";SC,HS,TP;:GOTO500
460 '=== メイン ===
470 '--- プレイヤー ウゴク ---
480 IFDF>0THENDF=DF-1:GOTO500
490 S=STICK(SN):FC=(FC+1)MOD8:FR=RND(1)*2:PX=PX+((S>5ANDS<9)-(S>1ANDS<5))*PF+FD(FC)*FR:PY=PY+((S=1ORS=2ORS=8)-(S>3ANDS<7))*PF+FD(FC+2)*FR:PX=PX+(PX>224)*(PX-224):PY=PY+(PY<37)*(PY-37)+(PY>149)*(PY-149)
500 AN=1-AN:PUTSPRITE0,(PX,PY),14,AN-(DF>0)*2:PUTSPRITE1,(PX,PY+1),1,4
510 '--- ナカマ ノ コエ ---
520 FORI=0TO1:LOCATE1+5*I,22:PRINTMID$("♠!♥",SGN(CY(I)-PY)+2,1);:LOCATE3+5*I,22:PRINTMID$("♣!♦",SGN(CX(I)-PX)+2,1);:NEXT
530 '--- ウミ & ナミ ハイッチャタ! ---
540 IFPX<88THEN830ELSEIFVPEEK(&H1800+PX¥8+((PY)¥8+2)*32)<98THENPX=PX-4:PF=2ELSEPF=4
550 '--- カニ フンジャッタ! ---
560 IFDF>0THEN590ELSEIFPF=4THENDX=CX(1)-PX:DY=CY(1)-PY:IFDX>-9ANDDX<17THENIFDY>7ANDDY<17THENDF=15:AF=1:GOTO430
570 Q=ST:ST=STRIG(SN):IFNOT(STIMPQ)THENGOSUB750
580 '--- カニ ウゴク ---
590 CX(1)=CX(1)+MX:CY(1)=CY(1)+MY:IFMF=0THENMF=RND(1)*12+6:MX=SGN(PX-CX(1)):MY=SGN(PY-CY(1))ELSEMF=MF-1
600 '--- ナミ ハッセイ & ウゴカス ---
610 IFWC=0THENWY=RND(1)*9+6:WL=RND(1)*33+1:WL=WL-(WLMOD2=0):WR=WL¥2:GOSUB730
620 GOSUB700
630 '--- ヤケル ---
640 IFBC<200THENBC=BC+1ELSEBM=BM-1:COLOR=(14,BM,BM-2,BM-3-(BM=2)):BC=0:IFBM=2THEN790
650 '--- ノドガ カワク ---
660 IFTC<5THENTC=TC+1ELSETC=0:TP=TP+1:LOCATE24,22:PRINTUSING"###%";TP;:IFTP=100THEN810
670 FORI=0TOWT:NEXT:GOTO480
680 '=== ナミ ===
690 '--- ナミ セマル ---
700 IFWC=WLTHENWC=0ELSEWC=WC+1
710 DX=7+WC-(WR+1-WC)*(WC>WR)*2:FORI=0TO-(WC>1ANDWC<WL)-(WC>5ANDWC<WL-3):FORJ=0TO1:LOCATEDX-(I*2-(I=2)),WY+2-I+J*(1+I*2):PRINT"`ahp";:NEXTJ,I:RETURN
720 '--- サウンド ---
730 SOUND12,WL*(4-2*(WT=0)):SOUND13,14:SOUND8,16:RETURN
740 '=== スイカ ワル ===
750 SOUND12,15:SOUND13,0:HF=-(ABS(PX-CX(0))<9ANDABS(PY-CY(0))<9):PUTSPRITE3,(CX(0),CY(0)),12,12:PUTSPRITE2,(CX(0),CY(0)),1+7*HF,13+HF:SC=SC+HF:HS=SC-(HS>SC)*(HS-SC):TP=TP-10*HF:TP=TP+TP*(TP<0):TC=TC*(1-HF):DF=10*(1-HF)
760 FORI=0TOWT/4:NEXT:PUTSPRITE2,(0,208):GOTO420
770 '=== ゲーム オーバー ===
780 '--- ヒヤケ セイコウ ---
790 GOSUB860:LOCATE7,2:PRINT"-= 日やけ せいこう! =-":FORI=0TO19:AN=(AN+1)MOD4:PUTSPRITE0,(PX,PY),14,8+AN:FORJ=0TO1000+800*(WT=0):NEXTJ,I:GOTO840
800 '--- チカラ ツキル ---
810 GOSUB870:LOCATE8,2:PRINT"-= かわき きった =-":FORI=0TO19:AN=1-AN:PUTSPRITE0,(PX,PY),14,2+AN:FORJ=0TO1000+800*(WT=0):NEXTJ,I:GOTO840
820 '--- ウミ ノ モクズ ---
830 GOSUB870:LOCATE5,2:PRINT"-= うみの もくずと きえた =-":FORI=PXTO24STEP-4:AN=1-AN:PUTSPRITE0,(I,PY+8),14,5+AN:PUTSPRITE1,(I,PY+8),15,7:FORJ=0TO1000+800*(WT=0):NEXTJ,I
840 TIME=0:FORI=0TO1:I=-(TIME>600)-STRIG(SN):NEXT:FORI=0TO1:I=1+STRIG(SN):NEXT:GOTO300
850 '--- ケッカ & スイカ ヒョウジ ---
860 LOCATE4,1:PRINT"┌── GAME AND SET! ──┐":GOTO880
870 LOCATE4,1:PRINT"┌──── GAME OVER ────┐"
880 SOUND8,0:LOCATE4:PRINT"|"SPC(19)"|":LOCATE4:PRINT"|   日やけランク(A-F):"CHR$(65+BM-2)"    |":LOCATE4:PRINT"└───────────────────┘"
890 FORI=0TO1:PUTSPRITE2+I,(CX(0),CY(0)),1+11*I,13-I:NEXT:RETURN
900 '=== シュリョウ ==
910 SOUND8,0:COLOR=NEW:COLOR15,0,0:SCREEN0,,1:KEYON:PRINTMID$("MSX2 イコウ デ、 ジッコウ シテクダサイ。マッタネ-!!",-(R>0)*27+1,27):END
920 '=== フラフラ データ ===
930 DATA 0,4,4,4,0,-4,-4,-4,0,4
940 '=== キャラクター データ ===
950 '--- カラー ---
960 DATA 45,F5,DB,7F
970 '--- フォント ---
980 DATA 0040020020000400
990 DATA 045B041A055A041B
1000 DATA 459B459B459B459A
1010 DATA 0040020010400400
1020 DATA FFFFFFFFFFFFFFFF
1030 DATA 8000000000000080
1040 DATA 0000000000000000
1050 DATA 0100000000000001
1060 DATA 44FE00EAAAEAEAA6
1070 DATA 2A54AA5ECE5A445A
1080 DATA 207C205C4888BE00
1090 DATA 20FE407EA2A2BE00
1100 DATA 0000008146283020
1110 DATA 0000000F10101010
1120 DATA 000000E010101010
1130 DATA 1010100F00000000
1140 DATA 101010E000000000
1150 '--- スプライト ---
1160 DATA 03070F0F0F07031D230101010204040C80C0E0E0E0C08000F0080000C0203000
1170 DATA 0103070707030100 0F10000003040C00C0E0F0F0F0E0C0B8C480808040202030
1180 DATA 000000000000010001020241611 10B1CE00000000000000008080809C3E7FFF7F3E1C
1190 DATA 000000000000000000402826211098FF0000000000000000020405CBEFF7FFF3E1C
1200 DATA 000000000000000000000000001FFF3F000000000000000000000000000000F8FFFC
1210 DATA 03070F0F0F07231D030101000000000080C0E0E0E8C89020C000000000000000
1220 DATA 000003070F0F2F271309070101000000000080C0E0E0E0C0887080000000000000
1230 DATA 000000000000000024000AA55880044000000000000000000044000AA5588004400
1240 DATA 03070F0F0F07231D030101010204040C80C0E0E0E8C89020C00000000080404060
1250 DATA 03070F0F0F07130D030101030202060080C0E0E0E0E0A0408000000000808080C0
1260 DATA 03070F0F0F07070303010101010101030180C0E0E0E0C0C0408000000000000000000080
1270 DATA 03070F0F0F0F0B05030101010202020680C0E0E0E0C09060800000808080C000
1280 DATA 071F3F7F7FFFFFFFFFFFFFFF7F7F3F1F07E0F8FCFEFEFFFFFFFFFFFFFFFEFEFCF8E0
1290 DATA 0018180C0C58984C8C58980C0C181804606030306061323162613230606030 20
1300 DATA 00071F3E3F7F777F7F7F7F3D3F1F070000E0F8FCFCEEFEFE7EFEFEECFCF8E000
```

評…本人はそういうけど…?(編)



by あつみ犬

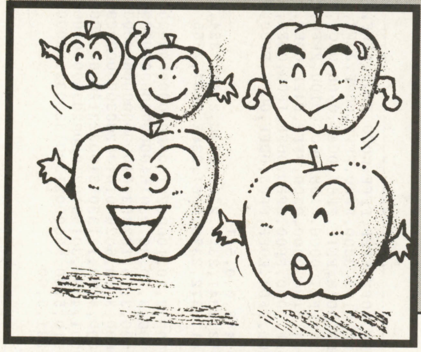
評…PSでメジャーになるかも…(影)



by ボディ★スペシャル

★なに?!510円! もう買わん!…ウソだぞ～(北海道伊達市・**松島健将15才**)……【**Dr.D**：こればかりはワシらもどうしようもないからのう…。**影**：1年で約1本，ジュースを買うのをがまんしてもらえばOKだな，うん。**つぐ美**：これからもよろしくね～。】

PC-8801mkⅡSR以降(N88-日本語BASIC V2モード)用



シンプルなパズルだよ

Arrange(アレンジ)

井上　秀夫(21才)

内容・遊びかた

15パズルの感覚でタイルを移動し，色の同じリンゴを並べていきます。並べてキーを押すと，リンゴは動かすことのできないブロックタイルに変化します。すべてのリンゴを決められた数内でブロックに変えればステージ・クリアです。

操作について

タイトル画面が出たら，[4]と[6]でステージを選択し，決まったらリターンを押してください（すでにクリアしたステージは青い数字で表示されます)。どのステージからでも始めることができ，最終的にすべてのステージをクリアすればエンディング画面を見ることができます。プレイ画面では，[8][2][4][6]でタイルをスライドさせます。リターンを押すと，現在隣り合っている同色のリンゴがブロックになり，[ESC]を押すと，そのステージの最初に戻ることができます（何度でもOK)。また，[HOMECLR]でタイトル画面に戻ります。

改造について

背景

＊BACKGROUND (1030~1040) のグラフィック命令を自由に変えてみてください。オリジナルの背景画面を作ることができます。

ステージの追加・変更

ステージ・データの内容は次のようになっています。[置くキャラクターの番号，一辺のタイルの数，スライドの数]

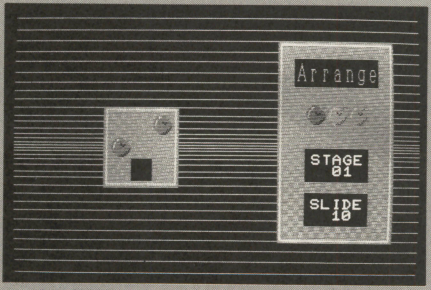
また，キャラクターの番号は次のように対応しています。

0：タイル　1：赤リンゴ　2：黄リンゴ
3：青リンゴ　4：ブロック　5：穴

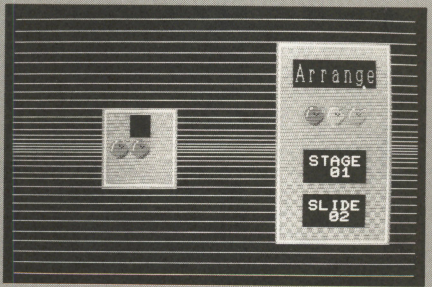
ステージを追加するときは120行のALを増やしてください。

CHECKER FLAG

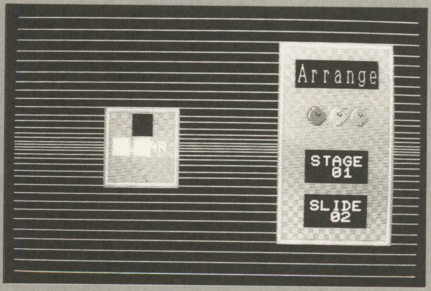
Dr.D：パネルスライド型のパズルゲームじゃな。
編：パネルをずらすことができる回数を多めにとってあるので，少し簡単になっていますが。
Dr.D：じゃが最終面はなかなか手強いぞ!!



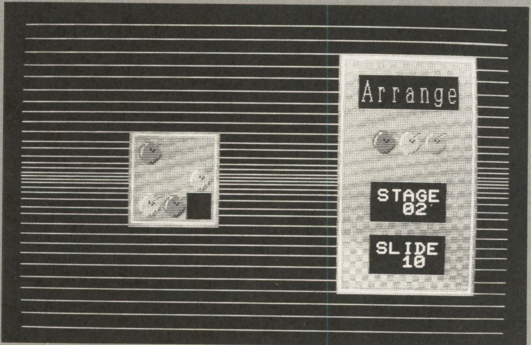
▲《写真1》1面。とりあえず練習だね



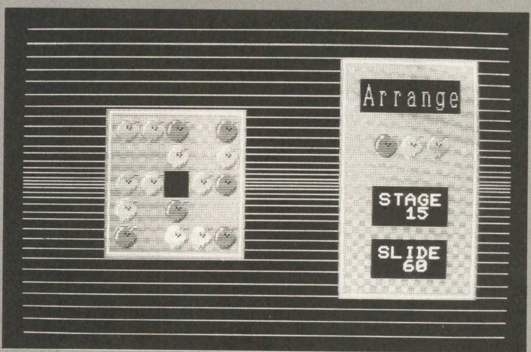
▲《写真2》このように隣接させてリターン・キーを押します



▲《写真3》ブロックに変化して，この面は終了です



◀《写真4》第2面も10回動かすことができるので簡単です



◀《写真5》最終面は少し頭を使わないと解けないかも

★3年間プログラム・コーナーに投稿していましたが，ひとまず投稿をやめます。でも，ベーマガは読み続けるつもりです。(山口県下関市・重長孝之18才)……【影：そんな悲しいこと言わないで，また投稿してよ。オレはいつでも待ってるぜ！】

《第1表》変数表

ST	ステージ数
AL	すべてのステージ数
FL	残りのリンゴの数
SS	CLEARしたステージ数
PX,PY	キャラクターの表示座標
TX,TY	並んでいるかのチェック
X,Y	穴の座標
C	キャラクター番号
C%(,)	キャラクター
M(,)	仮想画面
T(,)	ブロックする位置
W$( )	文字データ
S$( ), S$	ステージ・データ
H( ),H	一辺の数
SD( ),SD	スライド数
PL( )	パレット(1〜7)
A( )	枠の色
S( )	CLEARのチェック

《第2表》プログラムのしくみ

100〜140	初期設定
150〜200	データ読み込み
210〜320	キャラクター作成
330〜430	画面右側の作成
440〜590	タイトル画面
600〜660	画面の枠と数字の表示
670〜740	ステージ作成
750〜870	メイン
880〜1060	サブ
1070〜1130	エンディング画面
1140〜1230	リンゴのキャラクター・データ
1280〜1360	ステージ・データ

『Arrange』のプログラム・リスト

```
100 'Arrange
110 SCREEN 0,0:WIDTH 40,25:CONSOLE 0,25,0,1:CLS 3
120 NEW CMD:CMD UNLINK:NEW CMD:CMD BGM 0:ST=1:AL=15
130 DIM C%(99,5),S$(AL),H(AL),S(AL),SD(AL),W$(16)
140 GOSUB *BL:LOCATE 0,0:PRINT "WAIT A MOMENT"
150 '----------------------------------------------------------
160 'READ DATA
170 '----------------------------------------------------------
180 RESTORE 1250:FOR I=0 TO 5:READ A(I):NEXT:FOR I=1 TO 7:READ PL(I):NEXT
190 FOR I=1 TO 16:READ W$(I):NEXT:FOR I=0 TO 6:READ A$(I):NEXT I
200 FOR I=1 TO AL:READ S$(I),H(I),SD(I):NEXT
210 '----------------------------------------------------------
220 'CHARACTER
230 '----------------------------------------------------------
240 LINE(0,0)-(31,15),5,BF:FOR I=0 TO 1:FOR J=0 TO 1:FOR K=0 TO 1
250 LINE(K*16+I*8,J*8+I*4)-(K*16+I*8+7,J*8+I*4+3),6,BF:NEXT K,J,I
260 GET@(0,0)-(31,15),C%(0,0):RESTORE 1170:FOR I=0 TO 97
270 READ A$:C%(I,1)=VAL("&h"+A$):NEXT I:PUT@(0,0),C%(0,1),PSET
280 FOR I=2 TO 3:FOR J=1 TO 14:FOR K=2 TO 30
290 IF POINT(K,J)=I THEN PSET(K,J),I+1
300 NEXT K,J:GET@(0,0)-(31,15),C%(0,I):NEXT I
310 FOR I=0 TO 2:LINE(I*2,I)-(31-I*2,15-I),I+5,BF:NEXT
320 GET@(0,0)-(31,15),C%(0,4):CLS 2:GET@(0,0)-(31,15),C%(0,5)
330 '----------------------------------------------------------
340 'RIGHT
350 '----------------------------------------------------------
360 GOSUB *BACKGROUND
370 FOR I=0 TO 5:LINE(I*2+414,I+23)-(592-I*2,168-I),A(I),BF:NEXT I
380 FOR I=0 TO 7:FOR J=0 TO 4:PUT@(J*32+424,I*16+28),C%(0,0),PSET:NEXT J,I
390 FOR J=0 TO 4:PUT@(J*32+424,7*16+36),C%(0,0),PSET:NEXT J
400 LINE(456,100)-(551,123),0,BF:LINE(440,36)-(567,55),0,BF
410 LINE(456,132)-(551,155),0,BF:FOR I=0 TO 6:FOR J=0 TO 1
420 PUT@(442+I*18+J,38),KANJI(VAL("&h"+A$(I))),OR,3,0:NEXT J,I
430 FOR I=0 TO 2:PUT@(456+I*32,68),C%(0,I+1),PSET:NEXT:IF ST<HS THEN 580
440 '----------------------------------------------------------
450 'TITLE
460 '----------------------------------------------------------
470 CLS:FOR T=0 TO 99:I$=INKEY$:NEXT T:GOSUB *BL:COLOR 5
480 LOCATE 15,7:PRINT "┌──────┐"
490 LOCATE 15,8:PRINT "│      │"
500 LOCATE 15,9:PRINT "└──────┘"
510 COLOR 6:LOCATE 16,8:PRINT "Arrange"
520 COLOR 7:LOCATE 15,14:PRINT "STAGE"
530 LOCATE 21,14:COLOR 7-S(ST)*6:PRINT ST
540 IO=INP(0):XD=(IO=239)-(IO=191):IF INP(1)=127 THEN 570
550 IF XD=0 OR ST+XD<1 OR ST+XD>AL THEN 540
560 ST=ST+XD:BEEP 1:FOR T=0 TO 20:NEXT T:BEEP 0:GOTO 530
570 IF ST<HS THEN CLS 3:GOSUB *BL:GOTO 360
580 CLS:S$=S$(ST):H=H(ST):HS=ST:SD=SD(ST)
590 FOR I=0 TO H+1:M(I,0)=6:M(I,H+1)=6:M(0,I)=6:M(H+1,I)=6:NEXT
600 '----------------------------------------------------------
610 'SCREEN
620 '----------------------------------------------------------
630 FOR I=0 TO 5:LINE(I*2-H*16+190,I-H*8+95)-(H*16-I*2+209,H*8-I+104),A(I),BF
640 NEXT I:COLOR 7:LOCATE 29,13:PRINT "STAGE"
650 LOCATE 31,14:PRINT RIGHT$(STR$(100+ST),2)
660 LOCATE 29,17:PRINT "SLIDE":GOSUB *SDS
670 '----------------------------------------------------------
680 'STAGE
690 '----------------------------------------------------------
700 FL=0:FOR I=1 TO H:FOR J=1 TO H:PX=J:PY=I:C=VAL(MID$(S$,(I-1)*H+J,1))
710 GOSUB *PS:M(J,I)=C:IF C MOD 4>0 THEN FL=FL+1
720 IF C=5 THEN X=J:Y=I
730 NEXT J,I:FL=FL-1
740 FOR I=1 TO 7:CMD PAL I,PL(I):NEXT:CMD PAL 5,7:CMD PAL 6,223
750 '----------------------------------------------------------
760 'MAIN
770 '----------------------------------------------------------
780 IO=INP(0):I1=INP(1):XD=(IO=239)-(IO=191):YD=(I1=254)-(IO=251)
790 IF I1=127 THEN GOSUB *HARDEN:IF FL=0 THEN 470
800 IF INP(9)=127 THEN 700
810 IF INP(8)=254 THEN 470
820 PX=X-XD:PY=Y-YD:IF XD=YD OR M(PX,PY)>4 THEN 780
830 C=5:GOSUB *PS:C=M(PX,PY):BEEP 1:PX=X:PY=Y:GOSUB *PS:M(X,Y)=C:BEEP 0
840 SD=SD-1:GOSUB *SDS:IF SD=0 THEN 860
850 X=X-XD:Y=Y-YD:M(X,Y)=5:GOSUB *SDS:GOTO 780
860 LOCATE 8,12:COLOR 5:PRINT "GAME OVER"
870 IF INP(9)=191 THEN 470 ELSE 870
880 '----------------------------------------------------------
890 'SUB
900 '----------------------------------------------------------
910 *PS:PUT@(PX*32-H*16+168,PY*16-H*8+84),C%(0,C),PSET:RETURN
920 *HARDEN:FOR I=1 TO H:FOR J=1 TO H
930 TX=1:TY=0:GOSUB *PP:TX=0:TY=1:GOSUB *PP:NEXT J,I
940 FOR I=1 TO H:FOR J=1 TO H:IF T(J,I)=0 THEN 960
950 PX=J:PY=I:C=4:GOSUB *PS:CMD PLAY"@3V15E64":M(J,I)=4:FL=FL-1:T(J,I)=0
960 NEXT J,I:IF FL>0 THEN 1000 ELSE LOCATE 10,12:COLOR 6:PRINT "CLEAR"
970 CMD PLAY "@9V15O4B4A8B8>C4<R2":S(ST)=1
980 CLS:GOSUB *BL:SS=0:FOR I=1 TO AL:IF S(I)=1 THEN SS=SS+1:IF SS=AL THEN 1080
990 NEXT I:ST=ST+1:IF ST>AL THEN ST=AL
1000 RETURN
1010 *PP:IF M(J,I)=M(J+TX,I+TY) AND M(J,I) MOD 4>0 THEN T(J,I)=1:T(J+TX,I+TY)=1
1020 RETURN
1030 *BACKGROUND:B=1.6:FOR I=1 TO 17:LINE(0,I^B+99)-(639,I^B+99),5
1040 LINE(0,99-I^B)-(639,99-I^B),5:NEXT:RETURN
1050 *BL:FOR I=0 TO 7:COLOR=(I,0):NEXT:RETURN
1060 *SDS:LOCATE 31,18:PRINT RIGHT$(STR$(100+SD),2):RETURN
1070 '
1080 CLS 3:FOR I=1 TO 16:FOR J=0 TO 1
1090 PUT@(I*16+J+184,80),KANJI(VAL("&h"+W$(I))),OR:NEXT J,I
1100 FOR I=0 TO 3:FOR J=1 TO 3:PUT@(J*32+I*96+100,60),C%(0,J),PSET
1110 PUT@(J*32+I*96+100,100),C%(0,J),PSET:NEXT J,I
1120 FOR I=1 TO 7:CMD PAL I,PL(I):NEXT
1130 GOTO 1130
1140 '----------------------------------------------------------
1150 'DATA
1160 '----------------------------------------------------------
1170 DATA 0020,0010,FF00,FF00,00FF,00FF,FFFF,FFFF,C000,FF00,3FFF,00FF,C0FF,FF0F
1180 DATA 3C00,FF00,FFFF,00FF,3CFE,C103,3000,FF00,FFFF,00FF,30F8,1F03,80F1,0007
1190 DATA FF0F,FFF8,80F1,3F00,00E3,0018,FF1F,FF67,00E3,0F00,00C6,0000,FF3F,FF39
1200 DATA 00C6,0300,00C6,0000,FF3F,FFE7,00C6,0100,000C,0100,FFFF,FEFF,00CC,0100
1210 DATA 0004,0100,FFFF,FAFF,00C4,0100,0000,0300,FFFF,F4FF,00E0,0300,0000,0700
1220 DATA FFFF,68FF,00F0,0700,00FF,0000,FF00,BFFD,00FF,1F00,00FF,0000,FF00,FFBA
1230 DATA 80FF,7F00,00FF,0003,FE00,FFD4,E0FF,FF03,00FF,00FF,FF00,FF00,FFFF,FFFF
1240 '
1250 DATA 5,6,7,6,5,0,248,56,440,448,0,0,511
1260 DATA 2343,234F,234E,2347,2352,2341,2354,2355,234C,2341,2354,2349
1270 DATA 234F,234E,2353,212A,2341,2372,2372,2361,236E,2367,2365
1280 '
1290 DATA 0011000500000000000000000,3,10,1000022150000000000000000,3,10
1300 DATA 2020500020000000000000000,3,20,3010301510000000000000000,3,10
1310 DATA 1211125210000000000000000,3, 5,1022533010000000000000000,3,25
1320 DATA 3252011320000000000000000,3,40,5020001013020030000000000,4,30
1330 DATA 3031100303003035000000000,4,40,1213305210032312000000000,4,40
1340 DATA 0120250310010320103020001,4,50,3015010210200203000000000,4,50
1350 DATA 0102030001005002000303010,5,80,5000002130013200321000000,5,60
1360 DATA 3210100302325212010010231,5,60
```

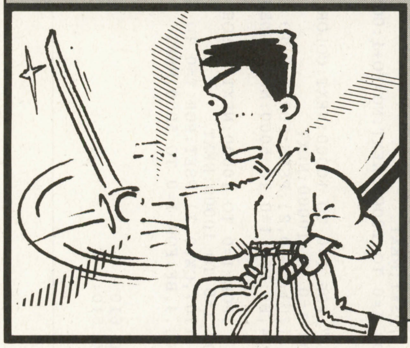
さいごに

・タイトル画面でステージ数を戻してプレイするとき，サイズの異なる枠が重ならないようにするため，画面を一度描きかえるので，ステージ数を進めるときに比べると少し時間がかかります。

・最初は並んだ瞬間にブロック化するようにしたのですが，処理が遅く，操作性が悪くなったのでやめました。その分，パズル的には解きやすくなっています。

★「ドラクエVII」がプレイステーションで発売されることに決まりましたが，いずれは，ニンテンドウ64が標準機と呼ばれる日も，遠くないような気がします。(岩手県盛岡市・**照井修平19才**)……【**編**：ゲーム機は動きが速いからね。**影**：案外，M2だったりして。】

PC-9801シリーズ互換機(N88-日本語BASIC(86)DISK-BASIC)用



一瞬を見きわめろ!!

居合い抜き

紋ノ介(14才)

ストーリー

時は15XX年，この時代に一瞬で人を倒すという“居合い抜き”が流行していた。

操作方法

キャラどうしが接近してくるので，うまくスピードを調節して相手と重なったときに斬ってください。また，タイトル画面で1人でやるか2人で対戦をするかは，[↑] or [↓]で決めてください。

	1P	2P
スピード大	D	4
スピード小	A	6
斬る	S	5

プログラム

まずキャラクター作成プログラムを実行してからメイン・プログラムを実行してください。ALL BASICなのでそのまま打ち込んでください。一応見やすいプログラムにしたつもりなのですが…。キャラクター作成プログラムをもっと短くしたかった。できれば'97年2月号の「リギア3」みたいなのを作りたい，だれか教えて。

最後に

あのーこれ初投稿なんです。影さん，お願い載せてくれー。あとテキストファイルの作りかた無茶謎です。これも教えてー。

★参考にしたもの

・星のカービースーパーDX

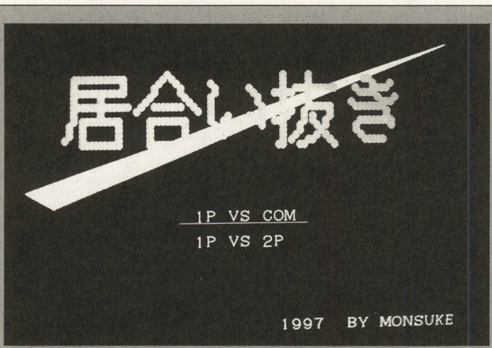
★　★　★

CHECKER FLAG

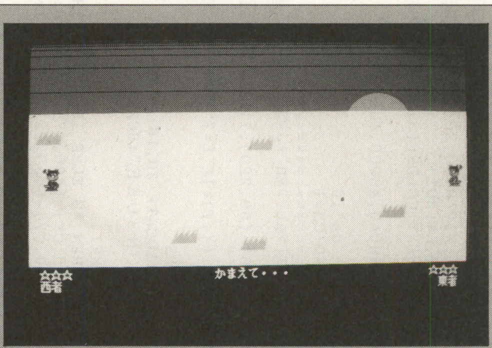
Dr.D：ほほー，これはなかなかシンプルじゃが遊べるゲームにまとまっておるのぉ〜。

編：とてもベーマガっぽいゲームですよね。

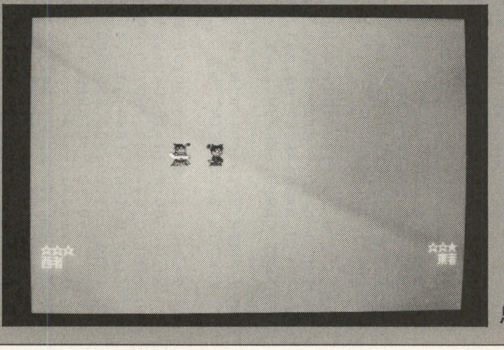
Dr.D：初投稿でこれだけできるとは…先が楽しみじゃのぉ。



▲《写真1》対CPUか対2Pかを選べるぞ



▲《写真2》最初は画面の両端にいる2人



◀《写真3》重なったと思った瞬間に斬る!

《リスト1》『居合い抜き』のキャラクター作成プログラム・リスト

```
10 CLEAR ,&H9E00:COLOR:CONSOLE 0,25,0,1:WIDTH 80,25:CLS 3:SCREEN 3,0,0,0
20 COLOR 7,,,,2:DIM A%(241,9),C%(301,9),K%(301)
30 FOR F=8 TO 15:READ CO:COLOR=(F,CO):NEXT:COLOR=(3,&HA00):COLOR=(6,&H4A4):COLOR
=(1,&HDD0)
40 DATA &H6A5,&H7A5,&H777,&HFFF,&H00F,&H0A0,&H000,&HA00
50 LOCATE 33,10:PRINT"Wait.....
60 DEF SEG=VARPTR(A%(0,0),1):BLOAD"CARA.da",0
70 SY1=0:SY2=0:OU=&H3FDB:B=0:NO=1:CY=240:CM=1
80 '==================================================
90 FOR TT=1 TO 5:PUT((TT-1)*16,0),KANJI(VAL("&H"+JIS$(KMID$("居合い抜き",TT+1,1)))
):NEXT
100 LINE(10,200)-(600,10),7:LINE(10,200)-(50,220),7:LINE(600,10)-(50,220),7
110 PAINT(30,200),1,7
120 FOR Y=0 TO 15:FOR X=0 TO 80:L=POINT(X,Y):IF L=7 THEN L=2 ELSE 140
130 CIRCLE(X*6+60,Y*6+50),5,2,,,,F
140 NEXT:NEXT:LINE(0,0)-(80,15),0,BF:CLS
150 LOCATE 30,14:PRINT"1P VS COM":LOCATE 30,16:PRINT"1P VS 2P"
160 LOCATE 45,23:PRINT"1997   BY MONSUKE":SCREEN ,,,1
170 LINE(220,CY)-(400,CY),2
180 I8=INP(&HE8):IA=INP(&HEA):I1=INP(&HE1)
190 IF I8=253 THEN *U ELSE IF IA=125 THEN *S ELSE IF I1=127 THEN 220 ELSE 180
200 *U:IF CY=240 THEN 180 ELSE LINE(220,CY)-(400,CY),0:CY=240:CM=1:GOTO 170
210 *S:IF CY=271 THEN 180 ELSE LINE(220,CY)-(400,CY),0:CY=271:CM=0:GOTO 170
220 '==================================================
230 CLS 3:SCREEN ,,,0:LINE(0,0)-STEP(40,20),4,BF:PSET(0,19)
240 FOR I=0 TO 10:READ QX,QY:LINE -(QX,QY),3:NEXT
250 DATA 10,2,8,12,18,2,16,12,26,2,24,12,34,2,32,12,38,2,36,19,0,19
260 PAINT(10,15),3:GET(0,0)-STEP(40,20),K%
270 '
280 LINE(0,0)-(100,200),4,BF
290 FOR I=0 TO 9 STEP 2:PUT(0,B*30),A%(0,I),PSET:PUT(50,B*30),A%(0,I+1),PSET
300 GET(0,B*30)-STEP(39,29),C%(0,I):GET(40,B*30)-STEP(39,29),C%(0,I+1):B=B+1
310 NEXT:CLS 3:SCREEN ,,,1
320 '
330 LOCATE 2,19:PRINT"☆☆☆";SPC(64);"☆☆☆"
340 LOCATE 2,20:PRINT"西者":LOCATE 74,20:PRINT"東者"
350 '
360 TX1=0:TX2=0:AK=0:ID1=5:ID2=5:KK=150:MO1=0:MO2=0:ST=0:R=.5:KD1=0:KD2=0:Z=2
370 X(0)=600:X(1)=10:C=2:V=3:OK=0:DS=0
380 LINE(0,0)-(639,200),6,BF:CIRCLE(500,125),50,2,,,,F:RESTORE 400
390 LINE(0,100)-(639,300),4,BF:FOR I=0 TO 4:READ QX,QY:PUT(QX,QY),K%,PSET:NEXT
400 DATA 10,120,200,250,500,220,300,260,310,130
410 FOR I=0 TO 7:LINE(0,I+R)-(639,I+R),0:R=R+R:NEXT
420 '==================================================
430 FOR I=0 TO 1:PUT(X(I),170),C%(0,I),PSET:NEXT
440 LOCATE 33,19:PRINT"  ";AKCNV$(STR$(NO));"試合目":FOR I=0 TO 15000:NEXT
450 LOCATE 33,19:PRINT"かまえて・・・":FOR I=0 TO 8000:NEXT
460 FOR I=0 TO 1:PUT(X(I),170),C%(0,Z),PSET:Z=Z+1:NEXT:FOR I=0 TO 5000:NEXT
470 LOCATE 33,19:PRINT"はじめ！！！！":FOR I=0 TO 5000 :NEXT
480 LOCATE 33,19:PRINT"                ":Z=2
490 '
500 IF AK=1 AND TX1=0 THEN ID1=5
510 IF AK=1 AND TX2=0 THEN ID2=5
520 X(0)=X(0)-ID1:X(1)=X(1)+ID2:ID2=5
530 PUT(X(0),170),C%(0,C),PSET:PUT(X(1),170),C%(0,V),PSET
540 MA=MA-1:MB=MB-1:IF MA<0 THEN C=2
550 IF MB<0 THEN V=3
560 IO=INP(&HE0):I2=INP(&HE2):I4=INP(&HE4)
570 IF CM=1 THEN CK=INT(RND(1)*KK)+1:GOTO 590 ELSE ID1=5:GOTO 580
580 IF IO=207 OR IO=159 OR IO=143 OR IO=223 THEN *K1 ELSE IF IO=239 THEN ID1=9:G
OTO 610 ELSE IF IO=191 THEN ID1=1:GOTO 610 ELSE 610
590 IF DS=0 THEN 600 ELSE DS=DS-1:GOTO 610
600 IF 10<CK AND CK<70 THEN *SL ELSE IF CK>80 AND CK<140 THEN *LO ELSE IF CK=1 A
ND OK=1 THEN *K1 ELSE ID1=5
610 IF I4=247 THEN *K2 ELSE IF I2=253 THEN ID2=1 ELSE IF I2=239 THEN ID2=9
620 IF X(0)<X(1)-40 AND AK=0 THEN *AK
630 ST=ST+1:IF X(1)+40>X(0) THEN KK=1:OK=1:DS=0
640 IF X(0)<20  THEN TX1=1:ID1=0
650 IF X(1)>580 THEN TX2=1:ID2=0
660 IF TX1=1 AND TX2=1 THEN 680 ELSE 500
670 '
680 IF KD1=KD2 THEN *H ELSE IF KD1>KD2 THEN *W1 ELSE IF KD1<KD2 THEN *W2
690 '==================================================
700 *K1:IF MO1=0 THEN MO1=1 ELSE 610
710 C=4:MA=15:IF X(0)<X(1)+100 AND X(0)>X(1) THEN KD1=ST
720 GOTO 610
730 '
740 *K2:IF MO2=0 THEN MO2=1 ELSE 620
750 V=5:MB=15:IF X(1)<X(0)+30 AND X(1)>X(0)-70 THEN KD2=ST
760 GOTO 620
770 '
780 *AK:AK=1:FOR I=0 TO 7:COLOR=(I,&HF0):NEXT:OUT OU,1:FOR I=0 TO 200:BEEP 1:BEE
P 0:NEXT:OUT OU,1:BEEP 1:FOR I=0 TO 4800:NEXT:BEEP 0:COLOR
790 FOR F=8 TO 15:READ CO:COLOR=(F,CO):NEXT:COLOR=(3,&HA00):COLOR=(6,&H4A4):COLO
R=(1,&HDD0)
800 DATA &H6A5,&H7A5,&H777,&HFFF,&H00F,&H0A0,&H000,&HA00
810 GOTO 640
820 '
830 *H:IF KD1=0 AND KD2=0 THEN 840 ELSE *H2
840 FOR I=0 TO 10000:NEXT:LOCATE 33,19:PRINT"  引き分け  "
850 FOR I=0 TO 10000:NEXT:NO=NO+1:GOSUB *GK:GOTO 360
860 '
870 *GK:FOR KS=0 TO 639 STEP 20:LINE(KS,0)-STEP(19,399),0,BF
880 FOR I=0 TO 200:NEXT:NEXT:RETURN
890 '
900 *W1:IF KD2>KD1+1 OR KD2>KD1-1 THEN *H2
910 FOR I=0 TO 10000:NEXT:FOR Q=0 TO 1:PUT(X(1),170),C%(0,9),PSET
920 FOR I=0 TO 4000:NEXT:PUT(X(1),170),C%(0,3),PSET:FOR I=0 TO 2000:NEXT I,Q
930 PUT(X(1),170),C%(0,7),PSET:LOCATE 33,19:PRINT"東者 勝利！":SY1=SY1+1
940 COLOR 6:LOCATE 78-SY1*2,19:PRINT"★":FOR I=0 TO 10000:NEXT:COLOR 7
950 IF SY1=3 THEN *WI1 ELSE GOSUB *GK:NO=NO+1:GOTO 360
960 '
970 *W2:IF KD1>KD2+1 OR KD1>KD2-1 THEN *H3
980 FOR I=0 TO 10000:NEXT:FOR Q=0 TO 1:PUT(X(0),170),C%(0,8),PSET
990 FOR I=0 TO 4000:NEXT:PUT(X(0),170),C%(0,2),PSET:FOR I=0 TO 2000:NEXT I,Q
1000 PUT(X(0),170),C%(0,6),PSET:LOCATE 33,19:PRINT"西者 勝利！":SY2=SY2+1
1010 COLOR 6:LOCATE SY2*2,19:PRINT"★":FOR I=0 TO 10000:NEXT:COLOR 7
1020 IF SY2=3 THEN *WI2 ELSE GOSUB *GK:NO=NO+1:GOTO 360
1030 '
1040 *H2:FOR P=0 TO 1
1050 FOR I=0 TO 7000:NEXT:FOR Q=0 TO 1:PUT(X(1-P),170),C%(0,9-P),PSET
1060 FOR I=0 TO 4000:NEXT:PUT(X(1-P),170),C%(0,3-P),PSET:FOR I=0 TO 2000
1070 NEXT I,Q:PUT(X(1-P),170),C%(0,7-P),PSET:NEXT
1080 LOCATE 33,19:PRINT"   相打ち   ":FOR I=0 TO 10000:NEXT:NO=NO+1:GOSUB *GK
1090 GOTO 360
1100 '
1110 *H3:FOR P=1 TO 0 STEP -1
1120 FOR I=0 TO 7000:NEXT:FOR Q=0 TO 1:PUT(X(1-P),170),C%(0,9-P),PSET
1130 FOR I=0 TO 4000:NEXT:PUT(X(1-P),170),C%(0,3-P),PSET:FOR I=0 TO 2000
1140 NEXT I,Q:PUT(X(1-P),170),C%(0,7-P),PSET:NEXT
1150 LOCATE 33,19:PRINT"   相打ち   ":FOR I=0 TO 10000:NEXT:NO=NO+1:GOSUB *GK
1160 GOTO 360
1170 '
1180 *WI1:LOCATE 33,19:PRINT"  試合終了  ":FOR I=0 TO 10000:NEXT:COLOR 6
1190 LOCATE 33,19:PRINT"勝者 東者！！":FOR I=0 TO 10000:NEXT
1200 FOR I=1 TO 3:X(0)=X(0)-5:PUT(X(0),170),C%(0,2),PSET:FOR T=0 TO 100
1210 NEXT:NEXT:LINE(0,170)-STEP(70,50),4,BF:FOR I=0 TO 5000:NEXT:GOSUB *GK:RUN
1220 '
1230 *WI2:LOCATE 33,19:PRINT"  試合終了  ":FOR I=0 TO 10000:NEXT:COLOR 6
1240 LOCATE 33,19:PRINT"勝者 西者！！":FOR I=0 TO 10000:NEXT
1250 FOR I=1 TO 3:X(1)=X(1)+5:PUT(X(1),170),C%(0,3),PSET:FOR T=0 TO 100
1260 NEXT:NEXT:LINE(600,170)-STEP(50,50),4,BF:FOR I=0 TO 5000:NEXT
1270 GOSUB *GK:RUN
1280 '
1290 *SL:ID1=1:DS=INT(RND(1)*5+10):GOTO 610
1300 *LO:ID1=9:DS=INT(RND(1)*5+10):GOTO 610
```

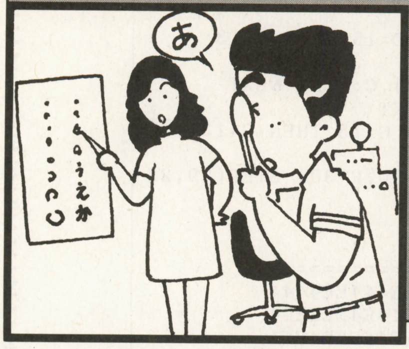
★ペナントレースが始まりました。影さんたちは，どこのチームのファンですか？（神奈川県横浜市・あんぐら19才）……【影：今年も巨人がメークドラマを演じてくれると期待してるんだけど。編：今年こそ絶対中日ですよっ！つぐ美：もり上がってますねえ。】

《リスト2》『居合い抜き』のメイン・プログラム・リスト

```
10 CLEAR ,&H9E00:CONSOLE 0,25,0,1:WIDTH 80,25:SCREEN 3,0,0,1:CLS 3
20 COLOR 7,,,2:RANDOMIZE VAL(RIGHT$(TIME$,2)):DIM A%(241,9):RESTORE 150
50 '=============================================================
60 FOR K=0 TO 3:FOR Y=0 TO 29:READ A$:FOR X=0 TO 29:PSET(X,W*30+Y),VAL("&H"+MID$
(A$,X+1,1)):NEXT:NEXT
70 FOR Y=0 TO 29:FOR X=29 TO 0 STEP -1:C=POINT(X,W*30+Y):IF C=15 THEN C=13
75 PSET(29-X+30,W*30+Y),C:NEXT X,Y:W=W+1:NEXT
80 FOR Y=0 TO 29:FOR X=0 TO 29:C=POINT(X,Y+30):PSET(X,Y+W*30),C:NEXT:NEXT
90 RESTORE 120:FOR I=0 TO 6:READ TX,TY:PSET(TX,W*30+TY),2:NEXT
100 FOR Y=0 TO 29:FOR X=29 TO 0 STEP -1:C=POINT(X,Y+W*30):IF C=15 THEN C=13
105 PSET(29-X+30,Y+W*30),C:NEXT:NEXT:
110 FOR I=0 TO 9 STEP 2:GET(0,R*30)-STEP(29,29),A%(0,I):GET(30,R*30)-STEP(29,29)
,A%(0,I+1):R=R+1:NEXT
120 DATA 2,13,3,13,2,15,1,14,5,16,4,16,3,14
130 DEF SEG=VARPTR(A%(0,0),1):BSAVE"CARA.da",0,484*10
140 '=============================================================
150 DATA 444444444444444444444444444444,44444E44EE444444444EE444EE4444
160 DATA 44444EEE4EE4444444EEE44EEEE444,444444EEEEEEEEEEEEEE44E4EEEE44
170 DATA 444444EEEEEEEEEEEEEEEE44EEEE44,44444EEEEEEEEEEEEEEEE44EEE4EE4
180 DATA 44444EEEEEEEEEEEEEEEE4EE4EE444,4444EE4EE9999E99EEEEEEE444E444
190 DATA 444444EEE999E999EEEEEEE4444444,444444EE998EEE99EEEEEEE4444444
200 DATA 4444444E99EEBBE9EE99EE44444444,444444E999EEBBE9E9999E44444444
210 DATA 444444E9999EEE8999999E44444444,444444E9999999899999E444444444
220 DATA 4444444EEEE999999999E444444444,44444444E999999999E44444444444
230 DATA 44444444EEEEEEEEEEE44444444444,4444444444E99999E4444444444444
240 DATA 44444444EEEEEEEEEEE44444444444,44444444EEFEEFEFFEEE4444444444
250 DATA 44444444EFEEFEFFFEFE4444444444,44444444EFEFFEFFFEFE4444444444
260 DATA 44444444EEEEEEFFFEFEEEEEEEE444,44444444EFE88EFFFEFE688888E444
270 DATA 44444444EFE88EFFFEFE68888E4444,44444444EEDDDEFFFEFEEEEEE44444
280 DATA 444444444EEEEEEEEEEE4444444444,444444444EFEFFE999EEE444444444
290 DATA 444444444EFFEFEEEEEFEE44444444,44444444EEFFFEFFEFFEFE44444444
300 '=============================================================
310 DATA 444444444444444444444444444444,44444E44EE444444444EE444EE4444
320 DATA 44444EEE4EE4444444EEE44EEEE444,444444EEEEEEEEEEEEEE44E4EEEE44
330 DATA 444444EEEEEEEEEEEEEEEE44EEEE44,44444EEEEEEEEEEEEEEEE44EEE4EE4
340 DATA 44444EEEEEEEEEEEEEEEE4EE4EE444,4444EE4EE9999E99EEEEEEE444E444
350 DATA 444444EEE999E999EEEEEEE4444444,444444EE998EEE99EEEEEEE4444444
360 DATA 4444444E99EEBBE9EE99EE44444444,444444E999EEBBE9E9999E44444444
370 DATA 444444E9999EEE8999999E44444444,444444E9999999899999E444444444
380 DATA 4444444EEEE999999999E444444444,44444444E999999999E44444444444
390 DATA 444444444EEEEEEEEEE44444444444,4444444444E99999EEE44444444444
400 DATA 44444444EEEEEEEEEEEEE444444444,4444444EEEFEEFEFFEFEE444444444
410 DATA 444444EFEFEEFEFFFEFEE444444444,44444EEFEFEEEEFFFEFEE444444444
420 DATA 44444EFEEEEEEEFFFFEEEEEEEEE444,44444EE9EE9EFFFFEEE9988888E444
430 DATA 44444EE9E99EFFFEFE9998888E4444,444444E9E99EEFEFFEEEEEEEE44444
440 DATA 4444444EEE99EEEEEEEEEE44444444,44444444EEEEEFFFFFFFFEE4444444
450 DATA 4444444EEFFFEFFEFFEFFFEE444444,444444EEFFFFFEFFEFFEFFFEE44444
460 '=============================================================
470 DATA 444444EE4444444444444444EEEEE4,444444EEE4EEEEEEEEE4444E4EEEEE
480 DATA 4444444EEEEEEEEEEEEE44E44EEEE4,44444444EEEEEEEEEEEEEE44E4EE44
490 DATA 44444444EEEEEEEEEEEEEE4E444444,4444444EEE99EE9999EEEEE4444444
500 DATA 444444EEEE998EE9999EEEE4444444,444444E44E9EEEEEE99E99E4444444
510 DATA 44444444EE9EEBBE999999E4444444,44444444E99EEEE8999999E4444444
520 DATA 44444444E9999999899999E4444444,44444444EE999999998999E4444444
530 DATA EEEEE44EEEEEEEEEEEEEEEE4444444,BBBBEEEEFFEFFFFFFFFFFFEE444444
540 DATA BBBBE99EFFFEEEEEEEEEEEEE444444,BBBBBE99EFFEFFFFFFFFFFFE444444
550 DATA EBBBBBEEEEEEEEEEEEEEEEEEEEEE4E,4EBBBBBBBBBBBBBBBBBBBBBBBBBB44
560 DATA 44EBBBBBBBBBBBBBBBBEEEBB44EEEE,444EBBBBBBBBBBBEEEBBBBBBBB4444
570 DATA 4444EEEEEEEEEEEEEEEEEEEE444EE4,44444444EEEFFFFFFFEEFFEE444444
580 DATA 4444444EEEDEEEEEEEEEEEE6E44444,444444EEFEDEDDEDDDEEEE88E4444
590 DATA 444444EFFEEEEEEEEEEEFFE888E444,44444EEFFEFFFEFFEFFEFFEE888E44
600 DATA 4444EEFFEFFFEFFEFFEFFEE4E888E4,444EEEFEFFFEFFEFFFEFFEEE4EEEE4
610 DATA 44EE9EEFFFEEFFEFFFFEFFFEE44444,4EE999EEFEFEFFFEFFFFEFFFEE4444
620 '=============================================================
630 DATA 444444444444444444444444444444,444444444444444444444444444444
640 DATA 444444444444444444444444444444,444444444444444444444444444444
650 DATA 444444444444444444444444444444,44444444E444444444444444444444
670 DATA 44444EEEEEE4444444444444444444,4444EEEEEEE4444444444444444444
680 DATA 444EBEEEEEE4444444444444444444,444EBE4EEE44444444444444444444
690 DATA 444EBE4E4E444EE444444444444444,4EEEBE4E4E44EEEE44444444444444
700 DATA 4EEEBE4E4E4EEEE444444444444444,44EEBEEE4EEEEEEE44444444444444
710 DATA 44EEBEEE4EEEEEEEEE44EEEEEE4EE4,4EEEBEEEEEEEEEEEE44EEFFFFEE8E4
720 DATA 44EEBEEEEEEEEEEE44EEFFFFFE8E44,4EEEBEEEEEEEEEEEEEEFFFFFE8EE44
730 DATA EEEEBEEEEEEEEEEEEEFEEEFE8EFEE4,4EEEBEEEEEEEEEEEEEEFEEEEEFFFE4
740 DATA 44EEBEEEEEEEEEEEEEFFFEDEFFFFE4,44EEEEEEEEEEEEEEEEFFEEDEFFFFE4
750 DATA 4EE666EEEEEEEEEEEEEE8EDEFFFFEE,EFFEEEEEEEEFEFFFFFFEEEDEFFFFEE
760 DATA EFE999E99EFEFFFFFFFFEEDEFFFEEE,EFE999E99EFEFFFFFFFFEEDEFFEEFE
770 DATA EFE999E99EFEFFFFFFFFEEDEFEEFFE,EFE999EE9EFEFFFFFFFEEEDEEEFFFE
780 DATA EEFE6EFEEEFEFFFFFFEEFEDEEEFFFE,4EEE6EFFFEEEEEEEEEFEDEEEEEEEE4
```

★ゲーム機のプログラム開発環境の特集を組んで，増ページしてほしい!!（沖縄県浦添市・**長濱重光32才**）……【**編**：そのへんは企業秘密じゃないんですかね？**影**：それなら私がプログラマーのフリをしてゲーム会社に潜り込んで…。**つぐ美**：帰ってこないでね。】

PC-9801シリーズ互換機(N88-日本語BASIC(86)DOS/DISK-BASIC)用



パソコン・ユーザーは視力に気をつけなきゃね！

視力ランド

高橋　勇二（17才）

内　容

あなたの視力を点検・検査するものです。1人でも2人でもできるので，ぜひやってみてください。

使いかた

使用するにはディスプレイから1.5m以上離れないとできないので，それなりの場所で使用してください。

操作方法

タイトルの後に色の設定となります。“COLOR?”と表示されるので，その上に表示されている色のキー[0]～[F]を押してください。なお，このときに[SPACE]を押すと一つ一つがランダムな色となり，モード選択の画面となります。また[0]を押すと色は黒となります。

次に“背景色？”と表示されるので同じように[0]～[F]を押してください。このとき[SPACE]を押しても関係ありません。

最後に“O.K.?”と表示されるので[Y]か[N]を押してください。なお，二つの色が同じで[Y]を押しても次に進めません。

＊MODE SELECT

①表示

一般の視力検査に使用されるように表示します(穴なしもあるので注意)。何かキーを押せば色設定の画面に戻ります。

②視力点検

何かキーを押して1.5m以上（できれば3m）離れてください。しばらくすると右下のほうにKと大きく表示されスタートとなります。それからしばらくすると拡大されるので確認のために近寄る必要はありません。このようにしてランクごとに2回ずつ点検をしていき，K～Aまで順番に行ないます。

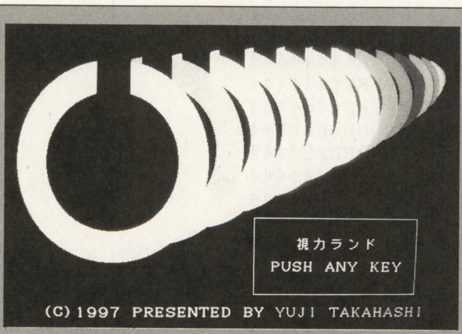
2人で行なうときは1人が点検を行なうほうで，もう1人はキーボードで操作するほうです。

[SPACE]……………一時停止
[RETURN]…………色設定の画面に戻る
その他のキー………次の動作へSTEPする

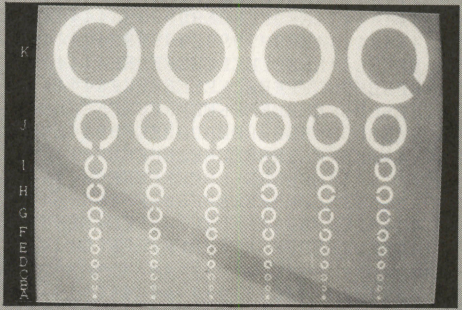
③C力検査

以前にベーマガに載っていたものの移植版です（少し難しくなっている）。ルールはそれぞれの向きに対応するテンキーを速く正確に押していくゲームです。

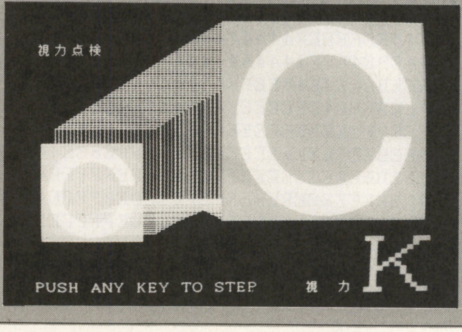
(例：左上のとき＝[7]・穴なしのとき



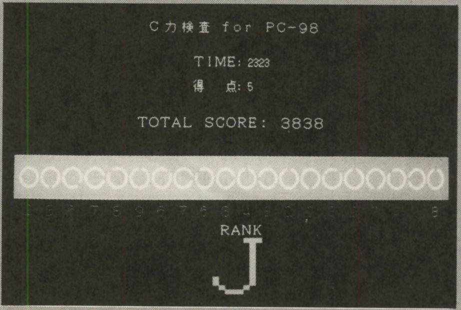
◀《写真1》おなじみのCが並んでいるタイトル



◀《写真2》普通の視力検査バージョンだね



▶《写真3》どっちが開いているか入力していこう



▶《写真4》ミニゲームだ。速度を競うゲーム

★最近，疲れています。ああ！宝くじでも当たって左うちわな生活でもできんじゃろ～か？など思うじじいな私…。(埼玉県大宮市・亜由佳26才)……【影：私も疲れている。誰か休みをくれ～。編集長：影君，会社に出てきても仕事をしなきゃ休みと同じだ。】

《第1表》変数表

A$, I, J, K, Z	汎用
A, B	表示用（半径）
C	表示色
CPU	CPU入力用
H	背景色
K$	INKEY$
M	モード
R, R( )	半径
RA	ランダム用
R$	リターン・キー
S	表示の向き
SC	スコア
T	タイム
W	WAIT用
X, X1～5	X座標
X( )	C力検査用
Y, Y1～5, Y( )	Y座標

＝5）

何かキーを押すとスタートしますので左から順番にやっていき，間違えても次に進みます。20個全部終わったらトータルスコアとランク（最高SABC……K最低）が表示されます。

④目安

表示・視力点検のA～Kについて視力のだいたいの目安です。参考にしてください。

《第2表》行番号

100～130	＊IN	：初期設定
140～290	＊TI	：タイトル・モード設定
300～340	＊HY	：表示
350～480	＊TE	：視力点検
490～630	＊KE	：C力検査
640～690	＊ME	：目安
700～730	＊E	：終了
740～910	＊SU	：SUB
	＊K	：キー待ち
	＊S0	：表示(円)
	＊S1-8	：表示(向き)
920～930		：DATA

⑤終了

プログラムを終了します。

プログラムについて

入力するときに130行のCPUの値を自分のパソコンのCPUの値にしてください。視力点検・C力検査のときの速度を変えるには390・500行のWの値を変えてください。

最後に

ディスプレイを見ていて目が疲れたとき，視力が気になったので作ってみました。最初は文字を大きくするモードもあったのですが，表示に少し時間がかかったのでやめました。興味のある人はぜひ挑戦してみてください。

ちなみに僕のC力検査の最高ランクはBです。たぶんSは出ないと思います。最後にタイトル・ネームを考えてくれた村崎君，E3Aの皆さん応援ありがとう。

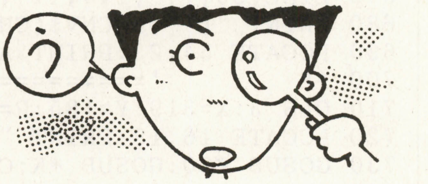
＊参考にしたもの

・『マイコンBASICマガジン』各号　電波新聞社

CHECKER FLAG

Dr.D：ほう。視力検査ができるプログラムか，なかなか面白いテーマを選んだのぉ。

編：C力検査というタイム・アタックを競うゲームはX68Kで有名なゲームですね。



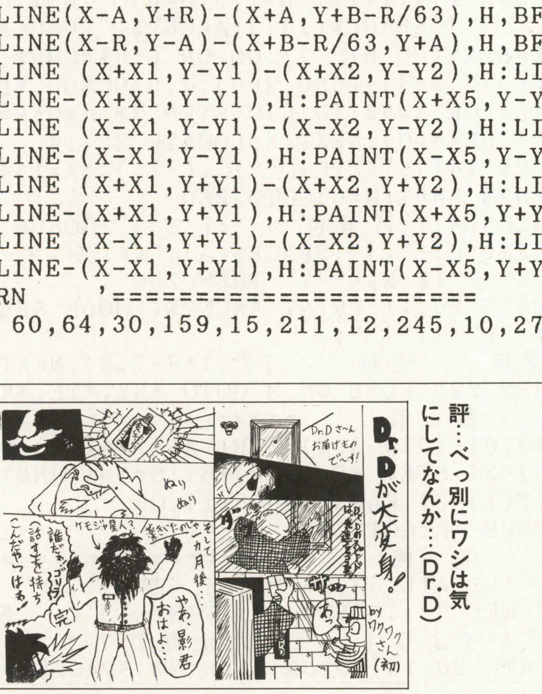
『視力ランド』のプログラム・リスト

```
100 *IN         '=====================      初期設定      =====================
110 CLEAR:CLS 3:CONSOLE 0,25,0,1:SCREEN 3,0,0,1:COLOR 7,0,0,7,2:WIDTH 80,25
120 RANDOMIZE VAL(RIGHT$(TIME$,2)):FOR I=0 TO 10:READ R(I),Y(I):NEXT I
130 DIM X(20):CPU=20                                   '----------[ 調節 ]---
140 *TI         '=====================      タイトル      =====================
150 OUT 108,0:X=620:Y=50:FOR I=1 TO 15:X=X-I*4:Y=Y+I:R=I*9:S=8:C=16-I:GOSUB *S0
160 NEXT:LOCATE 51,17:PRINT "視 カ ラ ン ド";SPACE$(141);AKCNV$("PUSH ANY KEY")
170 LOCATE 5,23:PRINT AKCNV$("(C)1997 PRESENTED BY ");:COLOR 6:R$=CHR$(13)
180 PRINT AKCNV$("YUJI TAKAHASHI"):LINE(343,244)-(580,350),4,B:GOSUB *K
190 CLS 3:OUT 108,0:COLOR 7:RA=0:C=0:S=8:FOR X=52 TO 610 STEP 38:H=0:R=50:Y=68
200 C=C+1:GOSUB *S0:LOCATE C*5-1,8:PRINT HEX$(C):NEXT X:LOCATE 28,14
210 PRINT "[ SPACE ] Ｒ Ａ Ｎ Ｄ Ｏ Ｍ";SPACE$(141);"Ｃ Ｏ Ｌ Ｏ Ｒ：[ ? ]":A=144
220 GOSUB *K:C=VAL("&H"+K$):IF K$=" " THEN RA=1:H=0:GOTO 260
230 LOCATE 44,16:PRINT HEX$(C);" ]";SPACE$(A);"背景色    ：[ ? ]":GOSUB *K
240 H=VAL("&H"+K$):LOCATE 44,18:PRINT HEX$(H);" ]";SPACE$(A);"Ｏ．Ｋ．？ [ Y/N ]"
250 GOSUB *K:IF K$="N" OR C=H THEN 190 ELSE IF K$<>"Y" THEN 250
260 CLS:LINE(160,150)-(479,380),5,B:LOCATE 29,11:PRINT AKCNV$("MODE SELECT")
270 FOR I=1 TO 5:LOCATE 33,11+I*2:PRINT "[";I;"] ";
280 PRINT MID$("表    示視力点検Ｃ力検査目    安終    了",I*8-7,8):NEXT
290 GOSUB *K:M=VAL(K$):IF M<1 OR M>5 THEN 290 ELSE ON M GOTO *HY,*TE,*KE,*ME,*E
300 *HY         '=====================       表示       =====================
310 CLS 3:LINE(9,0)-(35,399),4,B:LINE(40,0)-(629,399),5,B:PAINT(41,1),H,5
320 FOR I=0 TO 10:FOR X=125 TO 541-(I=0)*24 STEP 83-(I=0)*57:S=INT(RND*9)+1
330 C=C*(1-RA)+RA*INT(RND*15+1):PUT(15,Y(I)-8),KANJI(9035-I),OR
340 R=R(I):Y=Y(I):GOSUB *S0:NEXT X,I:GOSUB *K:GOTO 190
350 *TE         '=====================       点検       =====================
360 CLS 3:LOCATE 5,3:PRINT "視 力 点 検":LOCATE 53,23:PRINT "視  力"
370 LOCATE  4,23:PRINT AKCNV$("PUSH ANY KEY ");:GOSUB *K:PRINT "Ｔ Ｏ  Ｓ Ｔ Ｅ Ｐ"
380 LOCATE 20,14:COLOR 4:PRINT "ディスプレイより１．５ｍ以上離れて下さい。"
390 W=450*CPU:FOR Z=0 TO W*5:NEXT Z:LOCATE 20,14:COLOR 7:PRINT SPACE$(42)
```

★影さん！C言語のシステムを安く手に入れる方法を教えて！しかも9801VM11で…。(北海道伊達市・Cをしたい15才)……【**影**：ムゥ…9801でC言語システムを手に入れる方法とな…。親に頼み込むというのはどうだ？**編**：またそういう…。】

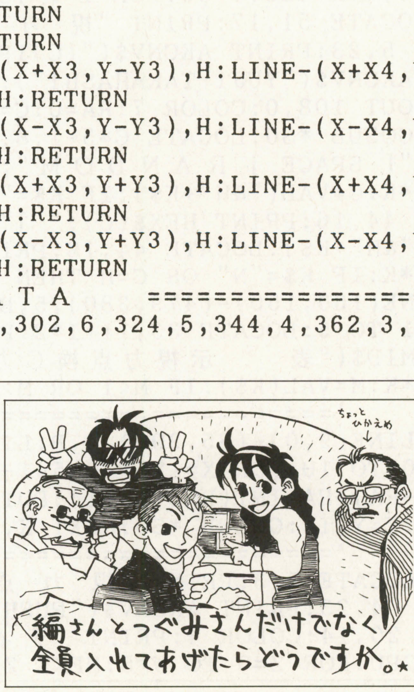
```
400 FOR I=0 TO 10:FOR J=0 TO 1:CLS 2:PUT(0,0),KANJI(9035-I),,9,0:FOR X=0 TO 15
410 FOR Y=0 TO 15:IF POINT(X,Y) THEN LINE(X*9+480,Y*6+300)-STEP(9,6),I+1,BF
420 NEXT Y,X:LINE(0,0)-(X,Y),0,BF:LINE(45,180)-(185,310),5,B:PAINT(66,221),H,5
430 OUT 108,16:C=C*(1-RA)+RA*INT(RND*15+1):S=INT(RND*9)+1:X=115:Y=245:R=R(I)
440 GOSUB *S0:X=448:Y=149:R=127:FOR Z=0 TO W:K$=INKEY$:IF K$="" THEN NEXT Z
450 OUT 108,0:ON -(K$=" ") GOSUB *K:IF K$=R$ THEN 190 ELSE FOR K=0 TO 9 STEP .2
460 LINE(K*26+65,160-K*16)-STEP(140+K^2.3,140+K^2.2),5-(K>8.9),B:NEXT K
470 PAINT(300,18),H,6:GOSUB *S0:FOR Z=0 TO W/2:K$=INKEY$:IF K$="" THEN NEXT Z
480 ON -(K$=" ") GOSUB *K:IF K$=R$ THEN 190 ELSE NEXT J,I:GOSUB *K:GOTO 190
490 *KE      '======================     検　査      ======================
500 CLS 3:LINE(3,196)-(636,253),5,B:PAINT(4,197),H,5:T=0:SC=0:W=20/CPU
510 LOCATE 24,1:PRINT "Ｃ 力 検 査　ｆｏｒ　ＰＣ－９８":OUT 108,64
520 FOR I=0 TO 19:C=C*(1-RA)+RA*INT(RND*15+1):R=14:X=I*31+25:Y=225
530 J=S:S=INT(RND*9+1):X(I)=S:IF J=S THEN I=I-1 ELSE GOSUB *S0
540 NEXT I:GOSUB *K:FOR I=0 TO 19
550 PUT(I*31+17,171),KANJI(8743),,I/2+1,0:WHILE INKEY$<>"":WEND
560 T=T+W:LOCATE 32,4:PRINT "ＴＩＭＥ:";INT(T):K=VAL(INKEY$):IF K=0 THEN 560
570 SC=SC-(K=X(I))*5:PUT(I*31+17,262),KANJI(9008+K),,2-(K=X(I))*4,0:BEEP
580 LOCATE 32,6:PRINT "得　　点:";SC:LINE(I*31+17,171)-STEP(15,15),0,BF:NEXT I
590 R=INT((9999-T)*SC/10):LOCATE 22,9:PRINT AKCNV$("TOTAL SCORE:"+STR$(R))
600 J=(99999!-R)/9999:IF J<1 THEN J=19 ELSE IF J>11 THEN J=11
610 LOCATE 37,18:PRINT "ＲＡＮＫ":PUT(0,0),KANJI(9024+J),,9,0:FOR X=0 TO 15
620 FOR Y=0 TO 15:IF POINT(X,Y) THEN LINE(X*9+250,Y*6+300)-STEP(9,6),4,BF
630 NEXT Y,X:LINE(0,0)-(15,15),0,BF:GOSUB *K:GOTO 190
640 *ME      '======================     目　安      ======================
650 CLS 3:OUT 108,48:LOCATE 5,1:PRINT "-- 目　安 --";SPC(20);
660 PRINT "ディスプレイより３ｍ離れた時":A$="2.01.51.21.00.80.60.50.40.30.20.1"
670 LINE(30,7)-(144,41),5,B:FOR I=0 TO 10:LOCATE 25,I*2+3
680 PRINT "[ ";AKCNV$(CHR$(65+I));" ]";AKCNV$(" ････ "+MID$(A$,I*3+1,3)):NEXT I
690 LOCATE 54,23:PRINT AKCNV$("PUSH ANY KEY"):GOSUB *K:GOTO 190
700 *E       '======================     終　了      ======================
710 CLS 3:X=319:Y=185:R=90:C=12:H=0:LOCATE 33,11:PRINT "お疲れ様でした"
720 LOCATE 16,18:PRINT "ディスプレイの見すぎは目に悪いので気をつけましょう。"
730 GOSUB *S0:GOSUB *K:CLS 3:END
740 *SU      '======================     表示etc.    ======================
750 *K :WHILE INKEY$<>"":WEND:FOR K=0 TO 0:K$=INKEY$:K=K$="":NEXT K:BEEP:RETURN
760 *S0:A =R*.167895:B =R*.684211:CIRCLE(X,Y),R,C,,,,F:CIRCLE(X,Y),B,H,,,,F
770     X1=R*.348632:X2=R*.615789:X3=R*.831579:X4=R*.56842:X5=R*.626
780     Y1=R*.563158:Y2=R*.825053:Y3=R*.610527:Y4=R*.34863:Y5=R*.626
790     ON S GOSUB *S8,*S3,*S7,*S4,920,*S2,*S6,*S1,*S5:RETURN
800 *S1:LINE(X-A,Y-R)-(X+A,Y-B+R/63),H,BF:RETURN
810 *S2:LINE(X+R,Y-A)-(X-B+R/63,Y+A),H,BF:RETURN
820 *S3:LINE(X-A,Y+R)-(X+A,Y+B-R/63),H,BF:RETURN
830 *S4:LINE(X-R,Y-A)-(X+B-R/63,Y+A),H,BF:RETURN
840 *S5:LINE (X+X1,Y-Y1)-(X+X2,Y-Y2),H:LINE-(X+X3,Y-Y3),H:LINE-(X+X4,Y-Y4),H
850     LINE-(X+X1,Y-Y1),H:PAINT(X+X5,Y-Y5),H:RETURN
860 *S6:LINE (X-X1,Y-Y1)-(X-X2,Y-Y2),H:LINE-(X-X3,Y-Y3),H:LINE-(X-X4,Y-Y4),H
870     LINE-(X-X1,Y-Y1),H:PAINT(X-X5,Y-Y5),H:RETURN
880 *S7:LINE (X+X1,Y+Y1)-(X+X2,Y+Y2),H:LINE-(X+X3,Y+Y3),H:LINE-(X+X4,Y+Y4),H
890     LINE-(X+X1,Y+Y1),H:PAINT(X+X5,Y+Y5),H:RETURN
900 *S8:LINE (X-X1,Y+Y1)-(X-X2,Y+Y2),H:LINE-(X-X3,Y+Y3),H:LINE-(X-X4,Y+Y4),H
910     LINE-(X-X1,Y+Y1),H:PAINT(X-X5,Y+Y5),H:RETURN
920 RETURN   '======================     ＤＡＴＡ    ======================
930 DATA 60,64,30,159,15,211,12,245,10,276,8,302,6,324,5,344,4,362,3,377,2,390
```

by ワクワクさん



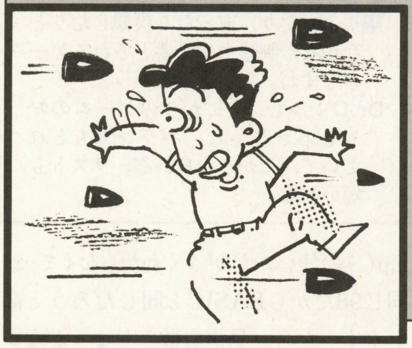
評…べっ別にワシは気にしてなんか…(Dr.D)

by ボディ★スペシャル



評…一応そのふつうっぽい私達が…(編)

★もうSPICE用以外の音楽プログラムは採用されないのですか？だとしたら…すごく悲しい!!（富山県滑川市・高橋元三19才）……【編：大丈夫。SPICEのプログラムも載せますが，それ以外のものももちろん載せます。どしどし投稿してくださいね！】



よけて取って攻撃して…ふうっ判断が追いつかない

たまをよけろ!!

紺野　繁昭（16才）

そして伝説へ…

X^2+Y^2+LX+MY+N=0… なんだか頭の中まで●になってきた。

やっと完成だ！

●操作方法

	ジャンプ 8	
左　4		6　右
	SP 攻撃	

●遊びかた

たまをよけつつ，なお取りつつ，ボスみたいな奴にたまをぼかすか当てて破壊すればステージ・クリア。

＊たま

青：点数もらえる

赤：ライフが減る

紫：スピード・アップ

緑：スピード・ダウン

水色：ジャンプ力アップ

黄色：ジャンプ力ダウン

暗青：青の10倍の点数

これらのたまは左から飛んできます。取捨選択して取ってください。スピードやジャンプ力は，最高最低とも限度があります。

ライフがゼロになるか，ボスに当たるとゲーム・オーバーです。ライフは2000点ごとに1ずつ回復します。

連続して取ると高得点です（青玉）。N個目を取ると，20×$N^2$2点もらえます。これは，ジャンプ中に取ったたまの中で，青だまは何番目に取ったたまかで決まります。例えば，はじめに黄色を取って，2個目に青といった場合，黄色は得点の加算はないから，0点。青は2個目だから，20×$2^2$2で80点。

難易度は，はじめに5段階で設定できます。まずは1から始めましょう。

ステージは7まで。

あまくみるなよ

意外と難しいです。難易度1でも初めはなかなか全クリできないと思います。あとひとこと言っておきますが，ジャンプ力があればいいとか速ければいいということはありません。その場その場に応じてたまを選んでください。

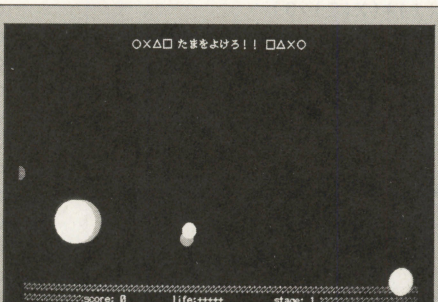
まあ参考にしてくれたまえ

「HUNGRY BALL」（93年12月号　飯塚邦夫氏）をみて，もうちょっと動きのあるのにしてはどうだろうかと思って作りました。飯塚さんに感謝！

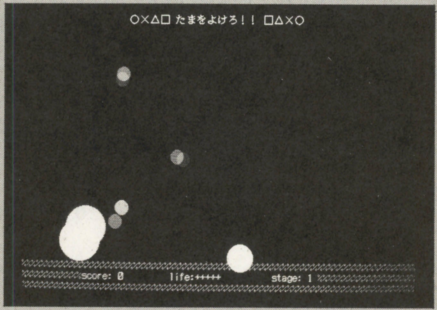
バウンド処理はかなり適当です。「これは俺をなめてるな」と思った人は，適当に直しておいてください。

当たり判定は，三平方でやっていることがわかると思います。

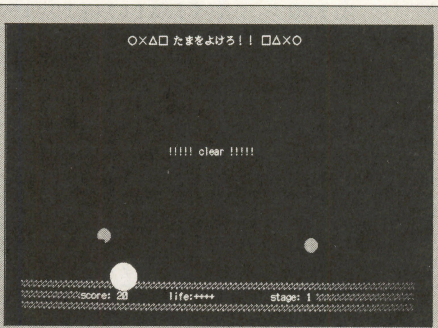
クリア処理にある，FOR M=0 TO



▲《写真1》右側にいるのが自分。左の大きいのが敵



▲《写真2》難易度を上げると色が大増殖



▲《写真3》敵に一定数の球を当てるとクリア

10は，ボスがあまりにも速く消えるのは忍びないということで付けました。ウエイトです。速度の違う機種では絶対合わないでしょう。まあゲーム自体にはまったく関係ないので，適当に打ち込んでください。

画面を切り替えてるのに結構速いのは，グラフィックを簡略化したため。ただの円だけど，ゲームには差し支えないと思います。そこは動きでカバーだ！でも，難易度5にすると結構きついです。きついと思ったら5にはしないこと。高速マシーンをお持ちのかたは多分速すぎるでしょうから適当にウエイトを付けといてください（ひがみ）。私は98DA（386DX/20MHz）で作りました。

高校に入って早1年

高校に入ってからもうすぐ1年になります。早いものですね。初めは何か知らんが合唱部に入っていて，何と全国大会で金賞をもらいました（因（ちな）みに私はほぼ口パク）。発声のこつがわかりはじめてきた頃だというのに合唱部をやめて，科学部に入部してしまいました（かなり勇気のいる決断）。活動内容は言うまでもなし。

このプログラムは，本当はCで作る最初のゲームになる予定でした。しかし，inp( )の使いかたがよくわからなくて…。同じ98だからBASICと同じだろうと高をくくったら，見事失敗。しょうがないのでgetch( )とkbhitを組み合わせてやってみましたが，BASICのINKEY$と同じで動きが不自然。結局，BASICで作ることになってしまいました。これは誰かのお手本を見るしかないな。

この頃C言語を始めました。C言語の投稿待ってます（私がいうことなのだろうか？）。

《第1表》変数表

X( ), Y( )	座標
MJPCT( )	ジャンプ力
JPCT( )	ジャンプのカウント
DMJC( )	ジャンプ力の一時記憶
LV( )	生きているかどうか
KND( )	たまの種類
JP( )	跳んでいるかどうか
MENM	敵の数
HP	ボスのHP
ST	ステージ
LF	ライフ
SC	スコア
LV	レベル
XP	ボスの移動用
H. OR. E	難易度

CHECKER FLAG

編：よけたり，取ったり攻撃したりとなかなか判断力が必要とされるゲームですね。

Dr. D：ふむ，そこがこのゲームのおもしろさじゃな。バランスもとれていて，なかなか良いぞ。リストも短いしな。

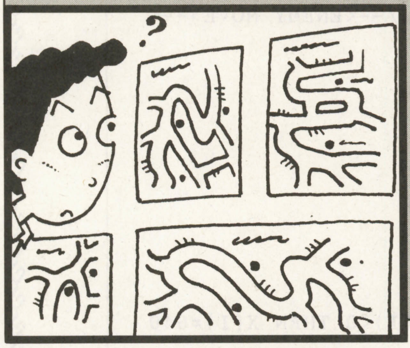
『たまをよけろ!!』のプログラム・リスト

```
1000 '-----------------------------------------------------------------------
1010 '//////////////////////////////<たまをよけろ！！>/////////////////////////////
1020 '--------------------------------------------[By SHIGEAKI.K]---------
1030 '
1040 '--->初心者の方へ：行頭に「'」がついている行は打ち込まなくて結構です。
1050 '              でも、行番号は全て同じにしておいて下さい。
1060 '
1070 '//////////////////////////////////////////////////////////--<INITIALIZE>--
1080 SCREEN 3,0,1,1:WIDTH 80,25:CONSOLE 0,25,0,1:CLS 3:COLOR 7,0,,,2
1090 SCREEN ,,0:CLS 3:DEFINT A-Z:X(0)=600:Y(0)=348:SPD(0)=10:TRUE=1:FALSE=0:MJPC
T(0)=-28:DMJC(0)=-28:RANDOMIZE VAL(RIGHT$(TIME$,2)+MID$(TIME$,4,2))
1100 LV(0)=1:KND(0)=6:KND(1)=8:KND(2)=7:LF=4:ST=1:XP=1
1110 LOCATE 30,10:INPUT"なんいどだよん。(1~5)";H.OR.E:CLS
1120 LOCATE 22,0:PRINT"○×△□ たまをよけろ！！ □△×○"
1130 COLOR 4:FOR I=0 TO 2:LOCATE 1,22+I:PRINT STRING$(78,"%");:NEXT
1140 COLOR 5:GOSUB *DISP:GOSUB *DTRD
1150 '//////////////////////////////////////////////////////////--< M A I N  >--
1160 *MAIN:GOSUB *INKY:GOSUB *ACTN:GOSUB *BGRD:GOSUB *JIKI:GOTO *MAIN
1170 '//////////////////////////////////////////////////////////--< KEY JUDGE >--
1180 *INKY:I=0:I0=INP(&HE0):I1=INP(&HE1):I9=INP(&HE9)
1190     X(I)=X(I)+(I0=191)*SPD(I)*(X(I)<639)-(I0=239)*SPD(I)*(X(I)>0)
1200     IF I1=254 OR JP(I)=TRUE THEN GOSUB *JUMP
1210     IF I9=191 THEN GOSUB *SHOT
1220 RETURN
1230 '//////////////////////////////////////////////////////////--< J U M P  >--
1240 *JUMP:IF JP(I)=FALSE THEN JP(I)=TRUE:JPCT(I)=MJPCT(I):DMJC(I)=MJPCT(I)
1250     Y(I)=Y(I)+JPCT(I):JPCT(I)=JPCT(I)+4
1260     IF JPCT(I)=-DMJC(I)+4 THEN JP(I)=FALSE:TR(I)=0
1270 RETURN
1280 '//////////////////////////////////////////////////////////--<ALIVE OR N>--
1290 *ACTN:FOR I=0 TO MENM:ON LV(I)+1 GOSUB *STEN,*FCEN:NEXT:RETURN
1300 '//////////////////////////////////////////////////////////--<DRAW CHARA>--
1310 *FCEN:ON SGN(I)-(I=1)GOSUB *ENPR,*TAMA
1320       CIRCLE(X(I),Y(I)),(1-(I=0)-(I=2)*2)*10,KND(I),,,,F:RETURN
1330 '//////////////////////////////////////////////////////////--<CRASH OR N>--
1340 *JIKI:FOR J=2 TO MENM:ON 1-LV(J)GOTO 1360
1350     IF (X(0)-X(J))^2+(Y(0)-Y(J))^2<(30-(J=2)*20)^2 THEN GOSUB *HIT
1360     NEXT:IF LF<1 THEN *OV
1370 RETURN
1380 *HIT:TR(0)=TR(0)+JP(0):ON KND(J)GOTO 1390,1400,1410,1420,1430,1440,1450,146
0,1460
1390     SC=SC+20*(TR(0)-(TR(0)=0))^2:LV(J)=0:GOSUB *DISP:RETURN
1400     LF=LF+(LF>0):LV(J)=0:GOSUB *DISP:RETURN
```


★MMXと世の中は，さわいでいますが，パソコンとはこうもCPUのうつり変わりが早いのでしょうか？（熊本市・國岡亮21才）……【**影**：パソコン……それはまるで世相のように目まぐるしく，そして壊れやすい……。**編**：影さんまたパソコン壊したんですか！】

```
1410   SPD(0)=SPD(0)-4*(SPD(0)<22) :LV(J)=0:RETURN
1420   SPD(0)=SPD(0)+4*(SPD(0)>0 ) :LV(J)=0:RETURN
1430   MJPCT(0)=MJPCT(0)+4*(MJPCT(0)>-44):LV(J)=0:RETURN
1440   MJPCT(0)=MJPCT(0)-4*(MJPCT(0)<  0):LV(J)=0:RETURN
1450   LF=0     :RETURN
1460   SC=SC+200*(TR(0)-(TR(0)=0))^2:LV(J)=0:GOSUB *DISP:RETURN
1470 '////////////////////////////////////////////////////--<ENEMY MOVE>--
1480 *ENPR:IF I=2 THEN *BOSS'
1490   X(I)=X(I)+SPD(I)*((I=1)*2+1):GOSUB *JUMP
1500   IF X(I)>700 OR X(I)<-40 THEN LV(I)=FALSE
1510   RETURN
1520 *BOSS:ON ST GOTO 1530,1550,1570,1600,1620,1640,1660
1530  X(I)=X(I)+XP*SPD(I):IF X(I)<0 OR X(I)>400 THEN XP=-XP
1540   GOSUB *JUMP:RETURN
1550  X(I)=X(I)+XP*SPD(I):IF X(I)<20 OR X(I)>380 THEN XP=-XP
1560   ON-(RND<.9)GOSUB *JUMP:RETURN
1570  X(I)=X(I)+RND*SPD(I)*XP
1580   IF X(I)<0 THEN XP=1 ELSE IF X(I)>600 THEN XP=-1
1590   ON-(RND<.8)GOSUB *JUMP:RETURN
1600  X(I)=X(I)+XP*SPD(I):IF X(I)>640 THEN X(I)=0 ELSE IF X(I)<0 THEN X(I)=640
1610   GOSUB *JUMP:RETURN
1620  X(I)=X(I)+XP*SPD(I):IF X(I)<0 OR X(I)>640 THEN XP=-XP
1630   GOSUB *JUMP:RETURN
1640  X(I)=X(I)-(XP<5)*SPD(I):XP=(XP+1)*-(XP<11):X(I)=X(I)*-(X(I)<639)
1650   GOSUB *JUMP:RETURN
1660  X(I)=X(I)+SGN(14-XP)*SPD(I):XP=(XP+1)*-(XP<20):X(I)=X(I)*-(X(I)<639)
1670   GOSUB *JUMP:RETURN
1680 '////////////////////////////////////////////////////--<ENEMY SET >--
1690 *STEN:IF RND<.8 OR I=1 OR I=2 THEN RETURN
1700   LV(I)=1:KND(I)=INT(RND*2)+1:X(I)=INT(RND*40)-40:Y(I)=348
1710   MJPCT(I)=(INT(RND*12)-12)*4:SPD(I)=INT(RND*20)+2:JP(I)=FALSE
1720   IF RND<.1*(8-H.OR.E)/5 THEN KND(I)=INT(RND*4)+3:IF RND<.1 THEN KND(I)=9
1730 RETURN
1740 '////////////////////////////////////////////////////--< HIT OR N >--
1750 *TAMA:IF ABS(X(1)-X(2))<38 AND ABS(Y(1)-Y(2))<38 THEN CIRCLE(X(1),Y(1)),30,
2,,,,F:HP=HP-1:LV(1)=0
1760   IF HP<1 THEN *CL
1770 GOSUB *ENPR:RETURN
1780 '////////////////////////////////////////////////////--< S H O T  >--
1790 *SHOT:IF LV(1)THEN RETURN
1800    LV(1)=1:X(1)=X(0):Y(1)=Y(0):MJPCT(1)=DMJC(0):SPD(1)=SPD(0):JP(1)=TRUE
1810    JPCT(1)=JPCT(0):DMJC(1)=MJPCT(1):IF JP(0)=FALSE THEN JPCT(1)=MJPCT(1)
1820 RETURN
1830 '////////////////////////////////////////////////////--< DISPLAY  >--
1840 *DISP:WHILE SC>=LV*2000:LV=LV+1:LF=LF+1:WEND
1850 LOCATE 13,23:PRINT"score:";SC;TAB(30);"life:";STRING$(LF,"+");TAB(50);"stag
e:";ST;:RETURN
1860 '////////////////////////////////////////////////////--<BACKGROUND>--
1870 *BGRD:A=-(A=0):SCREEN ,,A,33-32*A:CLS 2:RETURN
1880 '////////////////////////////////////////////////////--< D A T A  >--
1890 *DTRD:READ MENM,HP,MJPCT(2),SPD(2):X(2)=10:Y(2)=348:LV(2)=TRUE
1900 JPCT(2)=MJPCT(2):JP(2)=FALSE:XP=1:MENM=MENM+H.OR.E-3:HP=HP+H.OR.E-3:RETURN
1910 DATA 6,8,-24,10,  6,10,-40,32, 7,10,-44,28, 7,13,-40,24, 8,15,-32,24
1920 DATA 8,17,-36,26, 8,20,-36,20
1930 '////////////////////////////////////////////////////--<C L E A R!>--
1940 *CL:WHILE INKEY$<>"" :WEND:LOCATE 30,10:PRINT"!!!!! clear !!!!!"
1950     SCREEN ,,1-A,-A*32+33:FOR L=0 TO 4:FOR K=0 TO 12:FOR M=0 TO 10
1960     LINE(X(2)-30,Y(2)-30+K*5+L)-STEP(60,0),0:NEXT M,K,L
1970     WHILE INKEY$<>" ":WEND:LOCATE 30,10:PRINT"                  "
1980     IF ST=7 THEN 2000
1990     GOSUB *DTRD:SC=SC+1000*ST:ST=ST+1:GOSUB *DISP:RETURN
2000     FOR K=15 TO 0 STEP -1:FOR J=0 TO 20:FOR I=0 TO 380 STEP 20
2010     LINE(0,I+J)-STEP(639,0),K,BF:NEXT I,J,K
2020     LOCATE 23,10:PRINT"///////. all clear !!! ///////."
2030     LOCATE 20,12:PRINT"..THANK YOU FOR PLAYING By SHIGEAKI.K":END
2040 '////////////////////////////////////////////////////--<GAME OVER >--
2050 *OV:SCREEN ,,1-A,-A*32+33
2060 FOR I=15 TO 0 STEP -1:FOR J=0 TO 40:CIRCLE(X(0),Y(0)),J,I,,,,F:NEXT J,I
2070 LOCATE 30,10:COLOR 6:PRINT"<:--- game over ---:>":WHILE INKEY$<>"":WEND
2080 '
2090 '//////////////////////////////////////////////////////////////////////
2100 '    : -->> * 打ち込むのはいいがくれぐれも間違えるなよ。
2110 '                          これからもよろしく頼むぜぃ!
2120 '//////////////////////////////////////////////////////////////////////
2130 '---------------------------------------------[1997/2/23]-------------
```


★ベーマガはカラーページより白黒ページのほうが内容が充実していると思う／（広島県福山市・**森原順治19才**）……【**編**：ありがとう／でもカラーページもより楽しく，見やすいものにしていくので，読んでね。**影**：白黒ページには何と言ってもOFがあるからね～。】



微妙なマウスさばきが必要!!

川野(かわの)ゲーム2

阪入　陽（22才）

内容

1回のプレイ時間が1～20秒なので，暇つぶしの合間にでもやってほしいマウス・ゲームです。

遊びかた

プログラムをRUNすると，後はすべてマウスで操作することになります。

タイトル画面の真ん中よりちょっと下にならんでいる1～9の数字に川野君(マウス・カーソル。指先で指示。気持ち悪くてすいません）を合わせて左クリックをすると，その番号のステージの画面にかわります。そこでもう一度クリックするとゲーム開始，ゲーム中にクリックするとゲームを棄権します。

なお，タイトル画面で右クリックをすると，プログラムが終了します。

ルール

- ドットがゴールにたどり着けばクリア。壁に激突すればゲーム・オーバー。
- ドットの加速度は，ゲーム画面まん中から川野君の位置までのベクトルによって決まる。わかりやすいように，画面上にしるしがしてある。
- ゴールまでの最短時間を更新するとディスクに記録される。

プログラムの入力

DOS-BASICでマウスを使用しているので，N88BASIC.EXEとMOUSE.SYSを用意し，CONFIG.SYS等でマウスを使えるよう設定してください（例：DEVICE＝A:¥MOUSE.SYS)。

あとは普通にプログラムを打ち込んでもらえばいいのですが，コースデータの前にある「OPEN"KAWA2.REC"」の部分（2か所）を，記録ファイルを置くディレクトリ等に合わせて変更してください（例：OPEN"B:¥BFILE¥KIROKU.REC"）。

プログラムを入力し終わった時点では，まだ記録ファイルが作られていないので「RUN2970」を実行してください。次からは「RUN」のみでいいです。

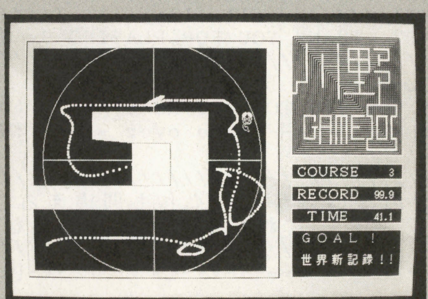
プログラムの改良

このプログラムは，PC-9801DX(286の12MHz…）で作成したので，速一いパソコンをお持ちの方々は，適当にウエイトを入れてあげてください。「*MOU」のあたりをループさせてやればいいと思います。

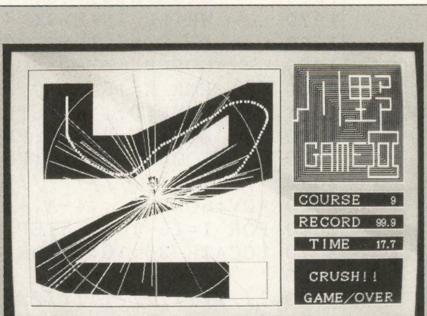
コースデータは，DRAW命令のサブコマンドで，その前の行の数字はDRAW開始座標・壁ペイント座標・ドットのスタート位置です。ステージ7や8なんかを変えるといいと思います。

音楽は…付けるほどのものでもないと思います。

▲《写真1》九つのコースを選べるぞ



▲《写真2》微妙なスピード調整が必要



▲《写真3》気を抜くとすぐぶつかるぞ

★1年ほど前に投稿していたプログラムが載っていた。なぜ？さらにYotcheeのはずが'Yo+cheeになっていた。なぜ!?（大阪府河内長野市・吉村匠二14才）……【影：プログラムは1年寝かせたほうが打ち込みやすくなるんだよ。編：影さん，素直にあやまりましょう。】

《第１表》変数表

X, Y, NX, NY	ドット座標
AX, AY, TAX, TAY	ドット加速度
SX( ), SY( )	ドットスタート位置
TI	タイム
REC( )	最高記録
MX, MY	川野君座標
JU	生死・クリア判定用
CD1$( ), CD2$( )	コースデータ
DX( ), DY( )	コースDRAW開始座標
PX( ), PY( )	コース壁ペイント座標
MCOU$	マウスカーソル(川野君)データ

川野君（マウス・カーソル）は気持ち悪いので，データを変えるなり，矢印のまま（130・2530〜2600行とデータを消す）にするなりしてもいいと思います。

480行と490行との間で「'」を交換すれば，ドットと川野君との位置関係で加速度が決まるようになります。

DISK-BASICの人は，マウス関係の命令を変えれば動くと思います。

苦労した点

- プリンタが煙をはいて動かなくなったのでプログラムのチェックがしづらい。
- 昔つくったプログラムなので変数表やフローチャートが行方不明。
- ドット操作以外でマウスを使う部分は，後からくっつけたので見にくい。

…という理由で，プログラムを作ったときよりも，今（この原稿を書いているとき）苦労しています。自業自得ですね。

変数は，主なものを**第１表**にまとめてみました。

マニュアルについて

最近，初めてベーシックのユーザーズマニュアルを読みました。小さい頃にベーマガや漫画で解説した本なんかで中途半端にPC-6001のベーシックをおぼえた僕には，基本的なことですら新発見でした。DOS-BASICとDISK-BASICの違いも知りました。そういうわけで，またBASICをしたくなりました。今度は何か新しいことができそうです。

もしまだ読んだことのない人がいれば（いないかな？），一度読んでみるのも良いかもしれません。

OFコーナー

以前プログラムを投稿したのは，高校受験を控えて中学生活も残りわずかという頃，ちょうどベーマガが大きくなった（内容が，ではなく本のサイズ）ときのことでした。それが今ではもう大学を卒業しようとしています。中学生のときから成長してないってことですかね？まあ，

CHECKER FLAG

編：これはなかなかおもしろいマウスの利用法を考えましたね〜。良いアイデアだと思います。

つぐ美：ベクトルの画面とメインの画面を重ねるといった大胆な発想はなかなか思いつかなかったんじゃないかしら？

影さん達も（つぐ美さんの年も）変わっていないようなのでいいか。ちなみにそのときのベーマガは，見るのが恥ずかしい（アホな文章を書いていた）ので１冊だけ別にしておいたら無くなってしまいました。

最後に

「川野ゲーム２」というタイトルが内容とは全く無関係だったので，マウス・カーソルを無理やり川野君にしてしまいました。

僕は「川野」ではありません。

『川野ゲーム２』のプログラム・リスト

```
10 REM = = = = = = = = = = = = = = = = = = = = = = = = = = = = = = = = = =
20 REM =                                                                =
30 REM =         川野ゲーム２          for  PC-9801                      =
40 REM =                                                                =
50 REM =                                    阪 入   陽                  =
60 REM =                                                                =
70 REM = = = = = = = = = = = = = = = = = = = = = = = = = = = = = = = = = =
80 CLEAR:COLOR
90 SCREEN 3,0,0,1:CONSOLE 0,25,0,1:CLS 3:RANDOMIZE VAL(RIGHT$(TIME$,2))
100 MOUSE 0:MOUSE(2) ON:MOUSE(3) ON:MX=224:MY=199:MOUSE 1,MX,MY,0
110 CO=2:ST=0:CLE=0:OVE=0
120 DIM DX(9),DY(9),PX(9),PY(9),SX(9),SY(9),CD1$(9),CD2$(9)
130 GOSUB *MCOUR:'--------------  マウスカーソル
140 MOUSE 4,32,30,419,370:MOUSE 5,2
150 ME=0:ON MOUSE(2) GOSUB *PAUSE
160 GOSUB *DGAMEN :'--------------  拝啓
170 GOSUB *LDAT   :'--------------  お手紙を
180 GOSUB *RDATA  :'--------------  読みました。
190 GOSUB *TITLE  :IF EN=1 THEN ME=2:GOTO 320
200 GOSUB *DCOUR  :'--------------  地図を描きますので
210 GOSUB *READY  :'--------------  準備が出来次第、
220 '
230 REM = = = = = = = = = = = = = = = = = = = = = = = = = = = = =
240 REM =               メインルーチン                            =
250 REM = = = = = = = = = = = = = = = = = = = = = = = = = = = = =
260 '
270 GOSUB *MOU    :'--------------  よく注意して事故を起こさないように
280 GOSUB *CULC   :'--------------  計算して
290 GOSUB *DDOT   :'--------------  行動して下さい。
300 IF OVE=1 THEN OVE=0:GOSUB *DEAD
310 IF CLE=1 THEN CLE=0:GOSUB *CLEA
320 IF ME=1 THEN MOUSE 1,,,0:GOSUB *DGAMEN2:GOTO 190
330 IF ME=2 THEN CLS 3:MOUSE 6:END
340 GOTO 270
350 END
360 REM = = = = = = = = = = = = = = = = = = = = = = = = = = = = =
370 REM =               サブルーチンズ                            =
380 REM = = = = = = = = = = = = = = = = = = = = = = = = = = = = =
390 '
400 '##############################  画面を描く（プレイ中）
410 *DDOT
420  LINE(X-1,Y-1)-STEP(2,2),7,BF
```

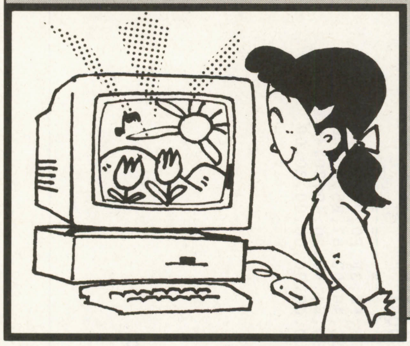
```
430 LOCATE 69,17:PRINT USING "####.#";TI/10
440 RETURN
450 '################################  マウス（移動用）
460 *MOU
470 MX=MOUSE(0):MY=MOUSE(1)
480 'JX=MX-X:JY=Y-MY:AS=SQR(JX*JX+JY*JY):'------------ドットーカーソル
490  JX=MX-224:JY=199-MY:AS=SQR(JX*JX+JY*JY):'------(224,199)-カーソル
500 IF AS>169 THEN JX=JX/AS*169:JY=JY/AS*169
510 MOUSE 1,,,1
520 RETURN
530 '################################  移動計算＆判定
540 *CULC
550 TAX=AX:TAY=AY
560 AX=AX+(JX/169):IF ABS(AX)>10 THEN AX=TAX
570 AY=AY-(JY/169):IF ABS(AY)>10 THEN AY=TAY
580 NX=X+INT(AX):NY=Y+INT(AY)
590 I=1:JU=1
600 PO=POINT(X+(NX-X)/10*I,Y+(NY-Y)/10*I)
610 JU=-3*(PO=4)-2*(PO=6)
620 IF NX<32 OR NX>417 OR NY<32 OR NY>367 THEN JU=3
630 ON JU GOTO *CN,*CC,*CE
640 *CN  :'------------------------NORMAL
650 I=I+1:IF I>=11 THEN 720
660 GOTO 600
670 *CC  :'------------------------CLEAR
680 CLE=1
690 GOTO 720
700 *CE  :'------------------------DEAD
710 OVE=1
720 X=X+(NX-X)/10*I:Y=Y+(NY-Y)/10*I
730 TI=TI+1
740 RETURN
750 '################################  左クリックでスタート
760 *READY
770 COLOR 7
780 LOCATE 56,19:PRINT "                    "
790 LOCATE 56,20:PRINT "  ＲＥＡＤＹ?       "
800 LOCATE 56,21:PRINT "                    "
810 LOCATE 56,22:PRINT "  クリックでスタート "
820 X=SX(CO):Y=SY(CO):AX=0:AY=0:TI=0:ME=0:OVE=0:CLE=0:MX=224:MY=199
830 MOUSE 1,MX,MY,1
840 ON MOUSE(2) GOSUB *START
850 ON MOUSE(3) GOSUB *START
860 GOSUB *MOU
870 IF ST=0 THEN 860
880 LOCATE 56,20:PRINT "  ＧＯ  ！！        "
890 LOCATE 56,22:PRINT "クリックでエスケープ "
900 ON MOUSE(2) GOSUB *PAUSE
910 ON MOUSE(3) GOSUB *PAUSE
920 ST=0:RETURN
930 *START  :'------------------------
940 ST=1:RETURN
950 '################################  画面（フレーム・文字）を描く
960 *DGAMEN
970 LINE(0,0)-(639,399),1,BF
980 FOR I=0 TO 86 STEP 1.5
990 LINE(526-I,106-I)-(526+I,106+I),0,B
1000 NEXT
1010 LINE(440,20)-STEP(174,172),5,B
1020 FOR I=0 TO 2
1030 LINE(441,205+I*32)-STEP(172,20),0,BF
1040 LINE(440,204+I*32)-STEP(174,22),5,B
1050 NEXT
1060 LINE(441,301)-STEP(172,68),0,BF
1070 LINE(440,300)-STEP(174,70),5,B
1080 COLOR 7
1090 LOCATE 55,2 :PRINT "  │     │ ┌┬┐ ─┐ "
1100 LOCATE 55,3 :PRINT "  │  │  │ ├┼┤ ├┘ "
1110 LOCATE 55,4 :PRINT "  │  │  │ └┼┘ ─┐ "
1120 LOCATE 55,5 :PRINT "┌┘  │  │  ┼  ├┘ "
1130 LOCATE 55,6 :PRINT "┘        │─┴─│  "
1140 LOCATE 55,7 :PRINT "            ┴─  "
1150 LOCATE 55,8 :PRINT "          ─      "
1160 LOCATE 55,9 :PRINT "                 "
1170 LOCATE 55,10:PRINT "          ─      "
1180 LOCATE 55,11:PRINT "                 "
1190 LOCATE 56,13:PRINT "ＣＯＵＲＳＥ      0 "
1200 LOCATE 56,15:PRINT "ＲＥＣＯＲＤ    0.0 "
1210 LOCATE 56,17:PRINT "  ＴＩＭＥ      0.0 "
1220 *DGAMEN2
1230 LINE(28,28)-(421,371),0,BF
1240 LINE(27,27)-(422,372),5,B
1250 RETURN
1260 '################################  コースデータを読む
1270 *RDATA
1280 RESTORE 2610
1290 FOR I=1 TO 9
1300 READ DX(I),DY(I),PX(I),PY(I),SX(I),SY(I),CD1$(I),CD2$(I)
1310 NEXT
1320 RETURN
1330 '################################  コースを描く
1340 *DCOUR
1350 LINE(30,30)-(419,369),4,BF
1360 PSET(DX(CO),DY(CO)),0
1370 D$=CD1$(CO):DRAW "X=D$;"
1380 D$=CD2$(CO):DRAW "X=D$;"
1390 PAINT (PX(CO),PY(CO)),0
1400 LINE(SX(CO)-1,SY(CO)-1)-STEP(2,2),7,BF
1410 CIRCLE(224,199),169,3
1420 LINE(224,199)-STEP(0,169),3
1430 LINE(224,199)-STEP(0,-169),3
1440 LINE(224,199)-STEP(169,0),3
1450 LINE(224,199)-STEP(-169,0),3
1460 LINE(223,198)-STEP(2,2),3,B
1470 LOCATE 73,13:PRINT USING "##";CO
1480 LOCATE 71,15:PRINT USING "##.#";REC(CO)/10
1490 LOCATE 71,17:PRINT USING "##.#";0
1500 RETURN
1510 '################################  痛い！
1520 *DEAD
1530 DEA=0
1540 FOR I=0 TO 100
1550 RX=INT(RND(1)*360)+35
1560 RY=INT(RND(1)*330)+35
1570 RC=INT(RND(1)*7)+1
1580 LINE(X,Y)-(RX,RY),RC
1590 NEXT
1600 LOCATE 56,19:PRINT "                    "
1610 LOCATE 56,20:PRINT "  ＣＲＵＳＨ！！    "
1620 LOCATE 56,21:PRINT "                    "
1630 LOCATE 56,22:PRINT " ＧＡＭＥ／ＯＶＥＲ "
1640 ME=1
1650 ON MOUSE(2) GOSUB *DEATH
1660 ON MOUSE(3) GOSUB *DEATH
1670 IF DEA=0 THEN 1670
1680 RETURN
1690 *DEATH
1700 DEA=1
1710 RETURN
1720 '################################  ゴーーール
1730 *CLEA
1740 DEA=0
1750 ON MOUSE(2) GOSUB *DEATH
1760 ON MOUSE(3) GOSUB *DEATH
1770 FOR I=0 TO 10:FOR II=0 TO 7
1780 LINE(X-2,Y-2)-STEP(4,4),II,BF
1790 FOR III=0 TO 50:NEXT
1800 NEXT II,I
1810 COLOR 6
1820 LOCATE 56,19:PRINT " Ｇ Ｏ Ａ Ｌ  ！    "
```


★今春，ゲーム会社に就職しました。でも，まだマシンがない，机がない，だから仕事もない……ヒマだぁ～よ！（東京都大田区・正木柾21才）……【影：正木君，その名前覚えておこう。近いうちにゲームを解いた後，スタッフロールに君の名前が……！】

```
1830 LOCATE 56,20:PRINT "                    "
1840 COLOR 7
1850 LOCATE 56,21:PRINT " 見事なマウス捌き    "
1860 LOCATE 56,22:PRINT "              でした。"
1870 IF TI>=REC(CO) THEN 1930
1880 LOCATE 56,21:PRINT " 世 界 新 記 録 ！！ "
1890 REC(CO)=TI
1900 LOCATE 56,22:PRINT "      ［記録中］      "
1910 GOSUB *SDAT
1920 LOCATE 56,22:PRINT "                    "
1930 IF DEA=0 THEN 1930
1940 ME=1
1950 RETURN
1960 '################################  クリック！
1970 *PAUSE
1980 ME=1
1990 RETURN
2000 '################################  タイトル画面
2010 *TITLE
2020 LOCATE 14,6 :PRINT "K A W A N O - G A M E  2"
2030 LOCATE  4,13:PRINT "S E L E C T   C O U R S E"
2040 LOCATE 10,14:PRINT "A N D   C L I C K   L E F T   B U T T O N"
2050 LOCATE 12,17:PRINT "1   2   3   4   5   6   7   8   9"
2060 LOCATE 56,19:PRINT " コース選択         "
2070 LOCATE 56,20:PRINT "                    "
2080 LOCATE 56,21:PRINT "   左クリックで決定  "
2090 LOCATE 56,22:PRINT "   右クリックで終了  "
2100 EN=0:CSE=0
2110 MOUSE 1,,,1
2120 ON MOUSE(2) GOSUB *CSEL
2130 ON MOUSE(3) GOSUB *PEND
2140 MX=MOUSE(0):MY=MOUSE(1)
2150 IF EN=1 OR CSE=1 THEN 2260
2160 GOTO 2140
2170 *PEND
2180 EN=1
2190 RETURN
2200 *CSEL
2210 IF MY<270 OR MY>290 THEN RETURN
2220 FOR I=1 TO 9
2230 IF MX>(96+32*(I-1)) AND MX<(80+32*I) THEN CSE=1:CO=I
2240 NEXT
2250 RETURN
2260 ON MOUSE(3) GOSUB *PAUSE
2270 MOUSE 1,,,0
2280 LOCATE 14,6 :PRINT "                          "
2290 LOCATE  4,13:PRINT "                                "
2300 LOCATE 10,14:PRINT "                                          "
2310 LOCATE 12,17:PRINT "                                   "
2320 RETURN
2330 '################################  記録読み込み
2340 *LDAT
2350 OPEN "KAWA2.REC" AS #1
2360 FIELD #1,4 AS REC$(1),4 AS REC$(2),4 AS REC$(3),4 AS REC$(4),4 AS REC$(5),4
 AS REC$(6),4 AS REC$(7),4 AS REC$(8),4 AS REC$(9)
2370 GET #1
2380 FOR K=1 TO 9
2390 REC(K)=CVI(REC$(K))
2400 NEXT
2410 CLOSE #1
2420 RETURN
2430 '################################  記録書き込み
2440 *SDAT
2450 OPEN "KAWA2.REC" AS #1
2460 FIELD #1,4 AS REC$(1),4 AS REC$(2),4 AS REC$(3),4 AS REC$(4),4 AS REC$(5),4
 AS REC$(6),4 AS REC$(7),4 AS REC$(8),4 AS REC$(9)
2470 FOR CO=1 TO 9
2480 LSET REC$(CO)=MKI$(REC(CO))
2490 NEXT
2500 PUT #1
2510 CLOSE #1
2520 RETURN
2530 '################################  マウスカーソル
2540 *MCOUR:MCOU$=""
2550 RESTORE 2920
2560 FOR I=0 TO 63
2570 READ DAT$:MCOU$=MCOU$+CHR$(VAL("&H"+DAT$))
2580 NEXT
2590 MOUSE 2,12,28,MCOU$
2600 RETURN
2610 REM ========  コースＤＡＴＡ  =========
2620 ' コース１
2630 DATA 40,285,200,100,60,322
2640 DATA "C0T55,74C0R200E109U105F109L255C6T55,74C0U74L55D74R55R150H56D63G56M95,
285D74",""
2650 'コース２
2660 DATA 340,40,224,200,60,322
2670 DATA "C6T69,60C0U60L69D60R69D75L309D10R309D175L369U90R285U10L285U145R300M34
0,100R69",""
2680 'コース３
2690 DATA 250,175,50,50,60,322
2700 DATA "C6T-60,60C0U60R60D60L60L150U195R360D320L360U90R270U140L180D40M190,175
D60",""
2710 'コース４
2720 DATA 340,80,70,70,85,295
2730 DATA "C6T60,60C0Q-60,-60L30W-45,30W-15,45W15,45W45,30H30G15L90U30L30W-15,-4
5E30U60W-15,-30W-45,-30L105D255R60"
2740 DATA "U195R30H15D30W-30,15D30W45,105R45D30R120W45,-30W15,-45W-15,-45W-45,-3
0F30E15M340,140"
2750 'コース５
2760 DATA 195,175,100,200,100,310
2770 DATA "C0Q60,60M319,139C6T9,-9C0L9D9R9U10M379,70L249D30L30D30L30D210R249U30R
30U30R30M379,70",""
2780 'コース６
2790 DATA 160,310,140,100,348,250
2800 DATA "C6T-45,45C0Q45,-45U120W21,69E39W-53,-75R53W-8,15W38,15W15,-30H15W-60,
135D45R45W75,-15W15,30W54,-15W-39,-105W-45,15W7,30W-60,15W53,-120C4R30C0W45,-15W
-45,-105W-45,15W45,105U10C4U40C0P0D50C4L30"
2810 DATA "C0W-15,-30W-37,-15W30,-60W-45,-15W-30,60U15L67U45L45D45L60D45R53W-38,
105W-30,15W30,45W29,-30W15,-60M115,310"
2820 'コース７
2830 DATA 385,177,140,140,175,301
2840 DATA "C6T-75,58C0Q75,-58C4U3C0T-193,-90C4L3C0L90G30D75W90,135W45,-30W-45,-9
0M190,175U90",""
2850 'コース８
2860 DATA 340,100,100,140,77,310
2870 DATA "C6T45,60C0Q-45,-60D29W-90,-59D209W-90,-209D59W-90,-59D270W90,-208D208
W90,-58D58M340,132",""
2880 'コース９
2890 DATA 339,305,100,100,90,70
2900 DATA "C6T60,54C0Q-60,-54C0L240W90,-60W219,-60U135L39W-180,75L60U75L75D135R1
35W150,-90D45W-300,150D45W45,15M339,359U54",""
2910 REM ========  マウスカーソルＤＡＴＡ  =========
2920 DATA 0E,70,3F,FC,7F,FE,FE,7F,FE,7F,FC,3F,F0,0F,7C,3E
2930 DATA C2,43,DB,DB,DA,5B,42,42,3C,3C,40,02,67,E6,30,0C
2940 DATA 1F,F8,24,00,48,00,48,00,4B,80,64,40,20,40,20,40
2950 DATA 10,40,0F,20,00,90,00,70,00,00,00,00,00,00,00,00
2960 REM =======  最初だけ  =========
2970 FOR CO=1 TO 9
2980 REC(CO)=999
2990 NEXT
3000 GOSUB *SDAT
3010 'END
3020 GOSUB *LDAT
3030 FOR K=1 TO 9
3040 PRINT "  COURSE";K;"..";REC(K)/10
3050 NEXT
3060 END
```

★むかしのパソコンで，すぐれている機種を集めて特集してほしい。(三重県員弁郡・竹川邦夫14才)……【Dr.D：むかしのパソコンといえば，やはりMZ-80Kじゃな。PASOPIA 7も懐かしいのう。JR-200もあったっけ。**編**：読者の皆さんはわかります？】

PC-9801シリーズ互換機(N88-日本語BASIC(86)DOS-BASIC)用



BASICでMAGが扱える!!

MAGファイル展開ツール「ツナよし君」

マイクロはげちゃびん(22才)

はじめに

ベーマガ'97年4月号の140ページのチェッカー・フラグを見て，急いで作りました（BASIC版は3月8日に完成…ちょっとフライングしました)。

MAGフォーマットについて

説明すると長いので，MAGの圧縮・展開方法と誕生秘話については,「まぐろのすべて・MAGフォーマット開発秘話」（まぐろBBS著 ソフトバンク）という本に詳しく載っていますので，興味のある人はそちらを参考にしてください(とりあえず展開は本プログラムを解析してね)。

プログラムについて

「ツナよし君」は，BASIC版とマシン語版との二つのプログラムがあります。最初はBASIC版だけと思いましたが，やっぱり人と違うことをしたいと思って，マシン語版も作って入れたわけです（マシン語版のほうが実用的)。

ちなみに,「ツナよし君」の「ツナ」は，英語の“tuna”(マグロ）がもとになっています。

使いかた

(List 1.BAS)

BASIC版…RUNするとファイル名を聞いてきますので，好きなファイルを選んで入力してください(拡張子“.MAG”をはずした名前)。入力したら勝手に展開します(ESCキーで展開を終了します)。

(M98LB.BIN)

マシン語版…アドレス&H400に，好きなファイルをロードします（BLOADで）A=USR(x)でマシン語プログラムを呼び出します（x=0で展開，x=1でパレット最大, x=2でパレット½)。

苦労したところ

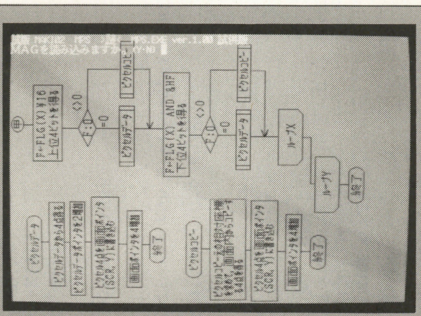
参考にした展開プログラムは，C++(Windows）で書いていたので，ちょっと苦労しました。それと，ピクセル・データが1バイトに2点という，98で展開するには，VRAMの構造上不利な点がありますが，時代はWindowsですから，仕方ありません。

困ったところ

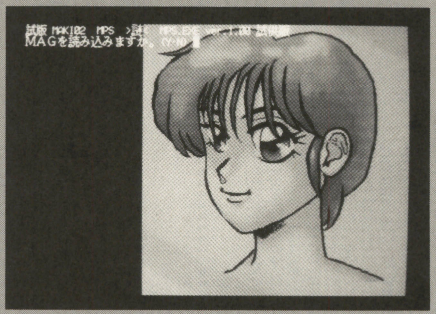
BASIC版のリストを見ると,「!」という記号を目にすると思いますが，この記号は，単精度実数型といい，32767を超える数値を扱えますが，その分，実行時の足を引きます。「32ビット整数型」か,「符号なし16ビット整数型」があればいいんですがねぇ。

さいごに

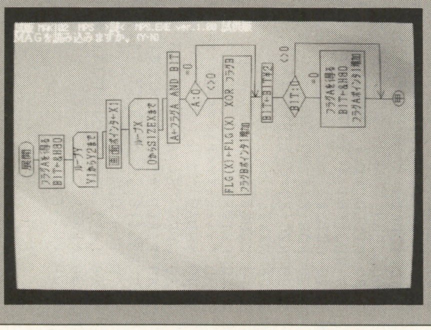
PC-AT版Windows95のCD-ROMに，BASICが入っていました（QBASIC, DOS版ですが)。アナログ・ジョイスティック関数が付いているから，ゲーム作りに役立ちそうです。ただし，キーボードの反応と，ヘルプが英語というのが，



◀《写真2》画像データとして送れるから便利だね



▲《写真3》サイズが小さい絵もちゃんと表示できる



◀《写真1》このフローはMAG形式でセーブされてるんだ

★OFコーナーの質問で，知りたいことが載っていても，たいていは，ちゃんと答えてないように思うですが…。(大阪府羽曳野市・渡辺和紀21才)……【影：……ギク。べ，べつに担当者の私が何も知らないからって，そんなわけは全然ないんだよ!一同：……。】

《第1表》BASIC版変数表

変数	内容
OFS!(4)	オフセットアドレス 添え字 0．フラグA（フラグB展開用） 1．フラグB（コピーフラグ） 2．フラグB　サイズ 3．ピクセル（1バイトに2ドットのデータ） 4．ピクセル・データサイズ
PCX(15)	ピクセル・コピー元相対座標X　テーブル（4ドット単位）
PCY(15)	ピクセル・コピー元相対座標Y　テーブル（4ドット単位）
CP(5)	ピクセル・コピー　ピクセル一時保存配列
PAL(15,2)	パレットを一時保存用配列
FLG(79)	フラグB展開用配列
SG!	データ・セグメントアドレス
FP	データ・オフセットアドレス
FILENAME$	ファイル名　文字列
ERFLG	展開エラーフラグ
HEADER	ヘッダ・オフセット・アドレス
FAOF!	フラグA・オフセット・アドレス
FBOF!	フラグB・オフセット・アドレス
PXOF!	ピクセル・データ・オフセット・アドレス
BIT	フラグAのビット・チェック用
KPA	フラグAの内容を一時保存
SCR	画面ポインタ
SIZEX	展開データの水平サイズ

重大な問題です（アナログ・ジョイスティックのキャリブレード※を設定するのが面倒）。

PC-AT（DOS/V）をお持ちの人，QBASICにレッツ・トライじゃー。

CHECKER FLAG

Dr.D：おぉっ!!MAG形式のファイルを展開するローダじゃな!!これはすばらしい!!速度もかなり高速に実現できておる！

編：ま○ちペイント等で描いた絵をBASICで使うことができますね！

つぐ美：タイトルのつけかたもいいセンスしてるわ！

※**キャリブレード**…アナログ・ジョイスティックを倒したときの傾き情報は，ジョイスティックによって違うので，アナログ・ジョイスティックを使用するゲームは，完全に倒したときの傾きと，傾けてない状態（0じゃない）を測る処理を必要とする（ユーザー側も，計測に参加しなければならない）。

★参考にしたもの

- まぐろのすべて，MAGフォーマット開発秘話…まぐろBBS編・著／ソフトバンク
- ベーマガ97年4月号，「ビットマップ変換ツール～五右衛門Ver4.0～」…KSGさん

《リスト1》BASIC版『ツナよし君』プログラム・リスト

```
1000 '*********************************************************************
1010 '****              冷凍鮪解凍ツール（ＭＡＧファイルローダー）           ****
1020 '****                                                            ****
1030 '****                    『ツナよし君』 VER 1.02                    ****
1040 '****                                                             ****
1050 '****             Programmed by マイクロはげちゃびん．                ****
1060 '*********************************************************************
1070 '
1080 SCREEN 3,0,0,1:COLOR ,,,,2           '* 画面定義
1090 WIDTH 80,25:CONSOLE 0,25,0,1,0:CLS 3
1100 CLEAR &H2000                         '* ユーザー領域確保
1110 DEFINT A-Z                           '* 変数を整数化
1120 SG!=SEGPTR(2)
1130 IF SG!>32767 THEN SG!=SG!-65536!     '* セグメントを得る
1140 DIM OFS!(4)                          '* オフセット保存
1150 DIM PCX(15),PCY(15),CP(5)            '* ピクセルコピー情報
1160 DIM PAL(16,2)                        '* パレット保存
1170 DIM FLG(79)                          '* フラグＢ展開用(640dot分)
1180 FOR I=0 TO 15:READ PCX(I):NEXT       '* ピクセルコピー元の座標 (x)
1190 FOR I=0 TO 15:READ PCY(I):NEXT       '* ピクセルコピー元の座標 (y)
1200 '--------------------- はじまりはじまり
1210 *START.PROC
1220 SCREEN 3:CLS
1230 DEF SEG=SG!                          '* ﾎﾟｲﾝﾀを先頭にセット
1240 FP=0
1250 COLOR 7
1260 FILES "*.MAG"                        '* ファイル一覧表出力
1270 COLOR 5
1280 FILENAME$=""
1290 WHILE FILENAME$=""
1300      INPUT "File name:",FILENAME$    '* ファイル名入力
1310 WEND
1320 ERFLG=0
1330 BLOAD FILENAME$+".MAG",0             '* ＭＡＧファイルリード
1340 CLS
1350 '--------------------- ＭＡＧファイル展開メイン
1360 GOSUB *FILE.CHECK                    '* ファイルＩＤチェック
1370 IF ERFLG THEN *START.PROC
1380 GOSUB *COMENT                        '* コメントを空読み
1390 GOSUB *GET.HEADER                    '* いろんな設定
1400 IF ERFLG THEN *START.PROC
1410 GOSUB *DECODE                        '* そして展開！！
1420 '------------------- 終了？
1430 S=2:GOSUB *CHANGE.PAL                '* 画面を暗くする
1440 COLOR 7
1450 INPUT "ＭＡＧを読み込みますか。(Y･N) ",A$
1460 IF A$="y" OR A$="Y" THEN *START.PROC    '* スタートへ
```

★投稿者の世代交代が進み，年月の流れを実感する今日この頃，もう年かのう…。(岡山県倉敷市・**通巻100号からの読者16才**)……【**影**：そうさのう。ワシも君と同じ位の年だが…。**つぐ美**：その時点ですでに無理がありますね。**編**：旧常連さんの投稿も待ってます！】

```
1470 S=1:GOSUB *CHANGE.PAL                '* 画面を明るくする
1480 CLS
1490 END                                  '* 終了
1500 '****************************展開前処理*********************************
1510 '------------------- ファイルIDチェック
1520 *FILE.CHECK
1530 C$=""
1540 FOR I=0 TO 7
1550     C$=C$+CHR$(PEEK(FP))
1560     FP=FP+1
1570 NEXT
1580 IF C$<>"MAKI02  " THEN ERFLG=1        '* MAGファイル?
1590 RETURN
1600 '------------------- コメント表示
1610 *COMENT
1620 A=PEEK(FP)
1630 C$=""
1640 WHILE A<>&H1A         '* &h1aが現れるまでループ
1650     C$=C$+CHR$(A)
1660     FP=FP+1
1670     A=PEEK(FP)
1680 WEND
1690 FP=FP+1
1700 COLOR 7:PRINT C$
1710 RETURN
1720 '------------------- ヘッダからいろんな情報を得る
1730 *GET.HEADER
1740 HEADER=FP                               '* ヘッダ先頭を保存
1750 IF PEEK(FP)<>0 THEN ERFLG=1:RETURN      '* 0以外ならエラー
1760 A=PEEK(FP+3)                            '* スクリーンモード
1770 IF A AND &H80 THEN ERFLG=1:RETURN       '* 256色モード
1780 OUT &HA2,&H4B:OUT &HA0,A AND 1          '* 400/200ラインモード
1790 X1=PEEK(FP+4)+PEEK(FP+5)*256            '* 左端座標
1800 Y1=PEEK(FP+6)+PEEK(FP+7)*256            '* 上端 〃
1810 X2=PEEK(FP+8)+PEEK(FP+9)*256            '* 右端 〃
1820 Y2=PEEK(FP+10)+PEEK(FP+11)*256          '* 下端 〃
1830 FP=FP+12
1840 SIZEX=X2¥8-X1¥8
1850 X1=X1 AND &HFFF8                        '* x1=(x1¥8)*8
1860 FOR I=0 TO 4                            '* データアドレスを求める
1870     OFS!(I)=PEEK(FP)+PEEK(FP+1)*256 :'+PEEK(FP+2)*2^16+PEEK(FP+3)*2^24
1880     FP=FP+4
1890 NEXT
1900 FOR I=0 TO 16*3-1                       '* パレットデータ
1910     PAL(I¥3,I MOD 3)=PEEK(FP)¥16
1920     FP=FP+1
1930 NEXT
1940 S=1:GOSUB *CHANGE.PAL                   '* パレットセット
1950 RETURN
1960 '***************『ツナよし君』心臓部(部活動じゃないよ)**************
1970 *DECODE
1980 '------------------- オフセットアドレスを求めます
1990 FAOF!=OFS!(0)+HEADER
2000 FBOF!=OFS!(1)+HEADER
2010 PXOF!=OFS!(3)+HEADER
2020 '-------------------
2030 GOSUB *GET.FLGA
2040 FOR X=0 TO SIZEX:FLG(X)=0:NEXT
2050 FOR Y=Y1 TO Y2 :SCR=X1
2060   FOR X=0 TO SIZEX
2070       IF (KPA AND BIT)<>0 THEN GOSUB *GET.FLGB
2080       BIT=BIT¥2
2090       IF BIT=0 THEN GOSUB *GET.FLGA
2100       F=FLG(X)¥16
2110       IF F>0 THEN GOSUB *PXLCOPY ELSE GOSUB *PUT.PXL
2120       F=FLG(X) AND &HF
2130       IF F>0 THEN GOSUB *PXLCOPY ELSE GOSUB *PUT.PXL
2140       IF INKEY$=CHR$(27) THEN RETURN      '* [ESC]...強制終了
2150   NEXT
2160 NEXT
2170 RETURN
2180 '------------------- フラグAを得る(BITをもどす)
2190 *GET.FLGA
2200 KPA=PEEK(FAOF!)
2210 FAOF!=FAOF!+1:BIT=&H80:RETURN
2220 '------------------- フラグBを得る(フラグB展開)
2230 *GET.FLGB
2240 FLG(X)=FLG(X) XOR PEEK(FBOF!)
2250 FBOF!=FBOF!+1:RETURN
2260 '------------------- ピクセル(4ドット)を描く
2270 *PUT.PXL
2280 P1=PEEK(PXOF!):P2=PEEK(PXOF!+1)
2290 PXOF!=PXOF!+2
2300 PSET(SCR,Y),P1¥16
2310 PSET(SCR+1,Y),P1 AND &HF
2320 PSET(SCR+2,Y),P2¥16
2330 PSET(SCR+3,Y),P2 AND &HF:SCR=SCR+4
2340 RETURN
2350 '------------------- ピクセルコピー(4ドット)
2360 *PXLCOPY
2370 GET(SCR-4*PCX(F),Y-PCY(F))-STEP(3,0),CP
2380 PUT(SCR,Y),CP,PSET
2390 SCR=SCR+4
2400 RETURN
```


★「影さんのマジック・ボックス」は勉強になるので，もっとページ数を増やしてほしい!!影さん，自分で大幅に増ページして!!（京都市・浦勇夫14才）……【**影**：最近こういうハガキが増えて困っちゃうな〜。編集長，ページ増やして〜!**編集長**：影君がマジメに働けばな。】

```
2410 '------------------ パレット変更処理
2420 *CHANGE.PAL
2430 FOR I=0 TO 15
2440     COLOR=(I,(PAL(I,0)¥S)*256+(PAL(I,1)¥S)*16+PAL(I,2)¥S)
2450 NEXT
2460 RETURN
2470 '****0-1-2-3-4-5-6-7-8-9-A-B-C-D-E-F***ピクセルコピー用*******************
2480 DATA 0,1,2,4,0,1,0,1,2,0,1,2,0,1,2,0
2490 DATA 0,0,0,0,1,1,2,2,2,4,4,4,8,8,8,16
2500 '*********************************************************************
2510 '
2520 '          ★☆★☆★   注意！！   ★☆★☆★
2530 '  暴走するかもしれないので、打ち込んだらセーブして下さい。
2540 '（↑可能性は薄いですが、念のために）
```

《リスト2》『つなよし君』マシン語版作成プログラム・リスト

```
10 '*********************************************************************
20 '*****         MAGファイル展開ツール                          *****
30 '*****        『ツナよし君』マシン語版作成プログラム          *****
40 '*****                                                        *****
50 '*****              'Programmed by マイクロはげちゃびん       *****
60 '*********************************************************************
110 CLS
120 CLEAR &H2000                          '* ユーザー領域確保
130 DEFINT A-Z                            '* 変数を整数化
140 SG!=SEGPTR(2)
150 IF SG!>32767 THEN SG!=SG!-65536!      '* セグメントを得る
160 DEF SEG=SG!
170 PTR=0
180 FOR I=0 TO 22
190     READ A$,C$:SUM=0
200     FOR J=0 TO 31
210         A=VAL("&H"+MID$(A$,J*2+1,2))
220         SUM=SUM+A
230         POKE PTR,A:PTR=PTR+1
240     NEXT
250     IF (SUM AND &HFF)<>VAL("&H"+C$) THEN PRINT"ERROR!! LINE=";1000+I*10:END
260 NEXT
270 BSAVE "M98LB.BIN",0,PTR
900 '*****0.1.2.3.4.5.6.7.8.9.A.B.C.D.E.F.0.1.2.3.4.5.6.7.8.9.A.B.C.D.E.F. CK
1000 DATA 3C027401CFFC50531E8A1F0ADB8CC88ED88EC07429FECB80E3038ACB32E4BEDF,A9
1010 DATA 028AC4E6A8ACD2E8E6AAACD2E8E6ACACD2E8E6AEFEC480FC1072E6EB1490BE00,B9
1020 DATA 04E81100750BE81700E820007503E804021F5B58CFBFA702B90800F3A60BC9C3,E4
1030 DATA 8BFEB01AB9FFFFF2AE8BF7C38A040AC07401C383C6038A2446F6C4807401C3B0,E1
1040 DATA 4BE6A28AC42401E6A08B043D7F027E01C383C602D1E8D1E8D1E8A313038B043D,56
1050 DATA 8F017F7D83C602A315038B043D7F027F7083C602D1E8D1E8D1E88BD02B061303,E6
1060 DATA 40A30F03B84F002BC203061303A317038B043D8F017F4A83C6022B06150340A3,61
1070 DATA 11038B0483C60403C7A31A038B0483C60803C7A31C038B0403C7A31E0383C608,54
1080 DATA 32E4BFDF028AC4E6A8E81600E6AAE81100E6ACE80C00E6AEFEC480FC1072E632,0B
1090 DATA C0C3ACD0E8D0E8D0E8D0E8AAC3A11503BB5000F7E3030613038BF8C3538A078B,EE
1100 DATA 1E1C03320743891E1C035B8807C333C0A37003A372038A07D0E8D0E8D0E8D0E8,BE
1110 DATA E84E00B104D3267003D32672038A0743240F7503E9950057E8530032C980FAFF,C8
1120 DATA 75280BC07407B10432D2EB1E90BE7003B1048A048AE0D0ECD0ECD0ECD0EC0AC4,D1
1130 DATA 880446FEC975EBEB06902BFAE836005FC30AC07503EB559057E81200B10480FA,71
1140 DATA FF750432C9B2012BFAE819005FC35332E48BD003C003C205AF028BD88A17438B,42
1150 DATA 0703F85BC3BE7003B800A8E80F00B800B0E80900B800B8E80300B800E08EC026,68
1160 DATA 8A05D2E8240F0A04880446C38B361E03B508ACE80500AC89361E03E8000053BB,D9
1170 DATA 7303B1049822E50A2788274BD0C0FEC975F2D0ED5BC3BE7003B800A8E80F00B8,CE
1180 DATA 00B0E80900B800B8E80300B800E08EC0AC268805C3BF200333C0B92800F3ABE8,40
1190 DATA CBFEC6061903808B0E0F03BB20038B361A038A048A26190384C47403E8BDFED0,24
1200 DATA CC882619037305468936 1A0351E8BEFEE8A3FF4759E2D7033E17038B0E110349,59
1210 DATA 890E110375C1C34D414B4930322020000000FF0000010000020000000B0FFFFB0,C8
1220 DATA FF0060FFFF60FF0160FF00C0FEFFC0FE01C0FE0080FDFF80FD0180FD0000FB00,C8
1230 '****0.1.2.3.4.5.6.7.8.9.A.B.C.D.E.F.0.1.2.3.4.5.6.7.8.9.A.B.C.D.E.F. CK
1240 '
1250 'ごくろーさまです、ＳＡＶＥしてから実行して下さい。
```

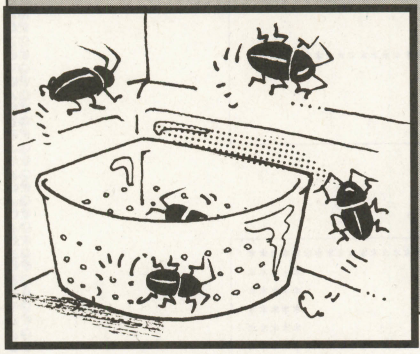
《リスト3》『つなよし君』マシン語版作成サンプル・プログラム・リスト

```
1000 '*********************************************************************
1010 '*****             ツナよし君・マシン語版サンプル              *****
1020 '*****                                                        *****
1030 '*****           Programmed by マイクロはげちゃびん           *****
1040 '*********************************************************************
1050 SCREEN 3,0,0,1:COLOR ,,,,2           '* 画面定義
1060 WIDTH 80,25:CONSOLE 0,25,0,1,0:CLS 3
1070 CLEAR &H2000                         '* ユーザー領域確保
1080 DEFINT A-Z                           '* 変数を整数化
1090 SG!=SEGPTR(2)                        '* セグメントアドレスを得る
1100 IF SG!>32767 THEN SG!=SG!-65536!
1110 DEF SEG=SG!                          '* セグメントセット
1120 BLOAD "M98LB.BIN",0                  '*「ツナよし君」を呼ぶ
1130 BLOAD "SAMPLE.MAG",&H400             '* ＭＡＧファイル
1140 DEF USR0=0
1150 A=USR(0)                             '* 展開スタート
1160 A=USR(2)                             '* パレット１／２（A=USR(1)でふつう）
1170 '
1180 'ごくろーさまです、ＳＡＶＥしてから実行して下さい。
```

PC-9801シリーズ

★ポケコンのコーナーを作ってください!!（香川県丸亀市・**大塚順14才**）……【**影**：そうか！やはり君もそう思うか。いや〜，私もあのゲームは奥が深くて大好きで，アニメ化もされているし…。**つぐ美**：影さん，それってまさか「ポケモン」じゃあ……。】

X68000(X-BASIC V1.0以降)用



本物は嫌いでもこれならできる?

鳴呼(ああ)ゴキブリ,再(ふたた)び

野田　敏之(19才)

'89年6月号掲載「鳴呼!ゴキブリ」の移植改良版です。これで私の「鳴呼!シリーズ」も3作目になりました(そんなシリーズないって!)。

CHECKER FLAG

影:うおりゃー,ぷちぷちぷちっ!
編:Dr.D,影さんがすごくハマっていますね。
Dr.D:……昨日の夜ゴキブリにびっくりさせられた仕返しをしているそうじゃ。
編:仕返しをするより,まず自分の部屋を掃除したほうがいいと思いますけどね。
Dr.D:同感じゃ。

内容&遊びかた

レンガを使ってゴキブリを退治するゲームです。

ジョイスティックで"●"を動かし,ボタンを押してレンガを作ります。時間内に全部ゴキブリをこのレンガで退治する(つぶす)と面クリア。爆弾をつぶしたり時間切れになるとミス。全10面です。

入力方法

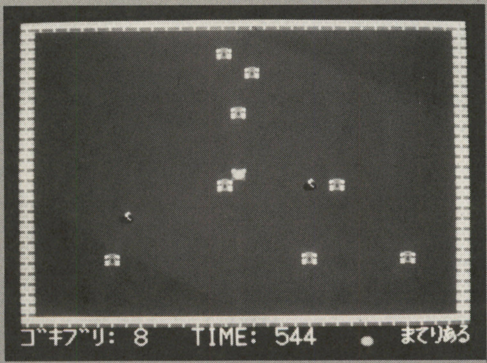
プログラムは「外部関数作成プログラム」の**リスト1**と,「メイン・プログラム」の**リスト2**にわかれています。

リスト1を入力,RUNすると外部関数「GOKI.FNC」を作成し,BASIC.CNFを書き換えます。エラーが出なければ一度BAISCを抜け,再度BASICを起動後**リスト2**を入力します(リスト1は一度実行すれば後は必要ありません)。

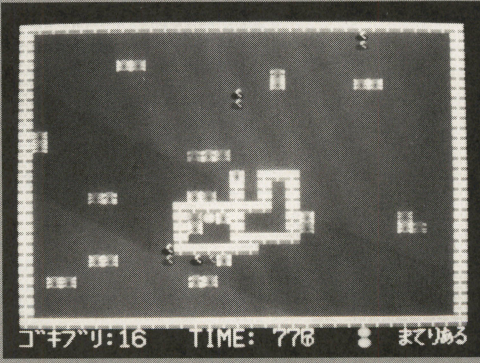
なお,**リスト1**の980行や1100行で,「外部関数エラーです。指定したディレクトリは見つかりません」と出た人は,自分の環境に合わせてファイル名を書き換えてください。

★参考にしたもの

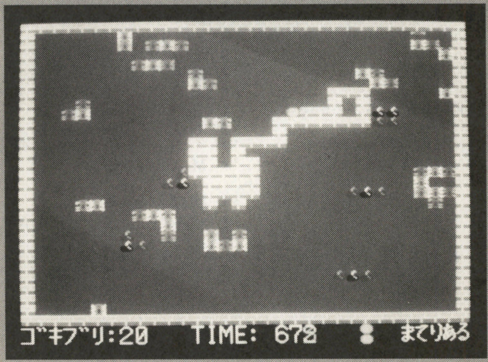
・マイコンBASICマガジン　'88年11月号
末富　悟
「GOKIVADER」
・種　ともこ「さあ自己紹介」



▲《写真1》ブロックを置いてゴキブリを退治しよう



▶《写真2》爆弾にさわるとミスになります



◀《写真3》面が進むほどゴキブリが増えます。ひえーっ!

★今月号でつまらなかった記事で,「背表紙」や「愛読者カード」と書いてはいけないのですか。(埼玉県飯能市・岩崎泰隆15才)……【影:ど,どこがつまらないと言うのかね?このセンスあふれ…うぎゃ。Dr.D:うーん…背表紙は記事ではないからのぅ…そのへんを考えてな。】

《リスト1》『鳴呼ゴキブリ，再び』の外部関数作成プログラム・リスト

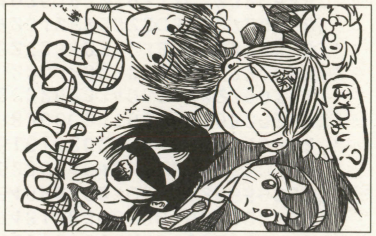
```
10 /*         「鳴呼！ゴキブリ、再び。」リスト1
20 str da(91)[54]={
30 "485500000000000000000000000003E00000046600000000000001EA",
40 "000076000000000000000000000000000000000000000000000076",
50 "00000000000000000000000000000004A0000004A0000030097",
60 "D40000004A000003D40000004A0000004A0000004A0000004C031F",
70 "0000006A000000820000000000000000000000000000000000EC",
80 "0000008EED82C682E082B100004E75676F6B695F6D61696E0009C9",
90 "676F6B695F7365740067 6F6B695F696E69740000000000076000788",
100 "000078000000808001000400040014FFFFFFFF0000008E0000061F",
110 "02B40000038413FC000000000083F2479000008324A12677A4B04F2",
120 "F9000007681E3900000830141516 2D00011A021C034A02675803AA",
130 "61684A02675261000084720070CE4E4F4A0066161A821B430006C0",
140 "017200140516 06283C0000010070CD4E4FBE39000008316A080489",
150 "283C000001066012283C00000102707F4E4F08000000670 2540395",
160 "8472001415162D000170CD4E4F548D51CFFF96615E700041F9093C",
170 "000008364E75720070CE4E4FB03C00016614BE39000008316A064F",
180 "04600000021ABC0000143C00004E75FE0EE058C0BC000000030612",
190 "4DF90000015CE5884EF60800600000 0E6000000E6000000E5205F8",
200 "024E7553034E7552034E7553024E75143900000840163900 0004F2",
210 "0841247C0000000028422A43227C00E9A00170824E4F13C000064A",
220 "000844C03C0060B03C0060670000962F3C0000000044879000 00521",
230 "03E83F3900000842FF404FEF000A72001439000008401639 00058A",
240 "00084170CE4E4FB03C0006661E13FCFFFF0000083F7201283C07C5",
250 "0000010570CD4E4F7200786470CD4E4F4E75B03C00026708B007D8",
260 "3C0004670260202F3C00000004487900 0003E43F39000008420402",
270 "FF404FEF000A2079000008325310720 0283C0000010170CD4E0620",
280 "4F2079000008324A106700FEDE7A0310390000 08440B0067400583",
290 "51CDFFFAB5FC000000006732720170CE4E4F4A00662813C200095C",
300 "00084013C3000008417201283C0000010370CD4E4F7201240C04BF",
310 "260D283C0000010070CD4E4F4E75247C000000012C05E58E4305BD",
320 "F9000002A4487900 00024A4EF168006000FEC66000FEC6600008FB",
330 "FEC66000FEB6323C12E4227C00E8250070874E4F4879000 0040940",
340 "05FF09588F1E2F000F53076B0000A6BE3C00646A00009E13C706FB",
350 "000008301C2F0019BE066B00008E13C600000831206F002023043D",
360 "C80000083210879D1052104BF90000076833FC0F0F0000084005F0",
370 "614E1401614A1601720070CE4E4F4A0066EE1A821B430001280694",
380 "3C00000102BE3900000 8316A025884720070CD4E4F548D51CF0704",
390 "FFCE72011439000008401639000008412 83C0000010370CD4E0560",
400 "4F70004E75FE0EE058C03C000F1200FE0EE058C03C000CD2000901",
410 "52814E75700143F9000003EC4E7570C04E4F7200740143F90008E5",
420 "00066870C44E4F7201740143F9000006E870C44E4F3F3C0001079E",
430 "4879000003E0FF3D5C8F33C00000008422F3C000002584879000 68E",
440 "0004103F3900000842FF404FEF000A70004E753F390000 08420552",
450 "FF3E548F4E756F706D002870312928703829 88F8909482CC920A9E",
460 "6C82AA88D98FED82BE82E682F181490D0A0080EF80E380F8800E3B",
470 "B180F900286929286D312C34343029286D322C34343029286D06E0",
480 "332C34343029286D342C34343029286D352C34343029286D360558",
490 "2C34343029286D372C34343029286D382C3434302928743129 0556",
500 "4031377631356F3561333263363428743229743133304031300 65B",
510 "7631356F3267342E6138612B3467343C632B32643228743329 06C4",
520 "4034397631356F32623228743429 40336F33743138307631350 6B5",
530 "6C3136613867613C633E6167613C646464643E6128743529400 7DF",
540 "396F32743138307631356C3136616161613C63643E627C3A3607A9",
550 "613A7C287436295B646F5D4031306F32743138306C387631320769",
560 "656562623C64643E626265656 2623C64643E62623C66342E650891",
570 "342E64342E63342E3E6234613465656 2623C64643E626265 6507B4",
580 "62623C64643E62626161616161616161616162623C636364640922",
590 "5B6C6F6F705D287437295B646F5D743138306C347631337932082B",
600 "2C326F33403539727932 2C32327279322C326F3340353972790711",
610 "322C32327279322C326F33403539727932 2C32327279322C3206B5",
620 "6F3340353972793 22C32327279322C323272342E79322C323206B9",
630 "72342E79322C323272342E79322C323272342E79322C323272069F",
640 "79322C3232722874372979322C326F3340353972793 22C323206AF",
650 "7279322C326F3340353972793 22C32327279322C326F334035070A",
660 "397279322C32327279322C326F3340353972793 22C323272790749",
670 "322C326F3340353972793 22C32327279322C326F3340353972 06CA",
680 "79322C32327279322C326F3340353972793 22C32327279322C06FC",
690 "32723828743729793 22C32327238793 22C32327238793 22C3206AB",
700 "3272385B6C6F6F705D287438294033 6F347431383076313562 07AC",
710 "33321A00000000000000000000000000000000000000000000007F",
720 "000000000000000000000EEEEEEE33333E333333E33333305CC",
730 "3E33EEEEEEEE222E2222222E2222222E2222F055550FFF54450926",
740 "FF00555500FF5445FFF054450F00544500FF5445FFF055550F0AB1",
750 "00888800089999808999999889999998899999988999999808 0C1E",
760 "99998000888800005555 00FF5445FFF055550F0054450000540899",
770 "4500FF5445FF00544500FF5555FF00000000D00D00D00D0D0D07F1",
780 "0000DDD000DDDDDD000DDD0000D0D0D00D00D00D000000F0008A4",
790 "0000F0500000F000001111100 1111E11011111E101111111100 03DB",
800 "1111100000000000000000000000000000000000000000000000032",
810 "000000000000000000000000000000000000000000000000000000",
820 "000000000000000000000000000000000000000000000000000000",
830 "000000000000000000000000000000000000000000000000000000",
840 "000000000000000000000000000000000000000000000000000000",
850 "000000000000000000000000000000000000000000000000000000",
860 "000000000000000000000000000000000000000000000000000000",
870 "000000000000000000000000000000000000000000000000000000",
880 "000000000000000000000000000000000000000000000000000000",
890 "000000000000000000000000000000000000000000000000000000",
900 "00000000000000000000000400040004000400040004000040020",
910 "000400040042000400040010000400040008000 6000A0006000088",
920 "3E0038001400200028000 6001A00180006000E000600120 0300166",
930 "0006000C0014000E0020000 6002E00060028001C0010000A0000EC",
940 "0C000800240018000 6002E0010000E000E000A000C0006001000DC"}
950 /*
960 cls:byte=2300
970 print "「鳴呼！ゴキブリ、再び。」用外部関数ファイル作成中
980 fn=fopen("¥basic2¥goki.fnc","c")
990 for i=0 to 91
1000   locate 0,3:print 91-i:sum=0
1010   for j=0 to 24
1020     bn=val("&H"+mid$(da(i),j*2+1,2))
1030     sum=sum+bn
1040     if byte then fputc(bn,fn):byte=byte-1
1050   next
1060   if sum<>val("&h"+right$(da(i),4)) then {
1070     beep:print " ":print str$(3+i);"0行目に入力ミス":end
1080   }
```


★ベーマガさいこー!! ベーマガたのしい!! ベーマガおもしろーい!!(静岡県賀茂郡・清水健一17才)……【影：いやぁここまで言われるとさすがに照れるな…。つぐ美：別に影さんがホメられてるワケじゃナイですよ。編：今以上にがんばっていくのでヨロシクです。】

```
1090 next
1100 fn=fopen("¥basic2¥basic.cnf","w"):fseek(fn,-1,2)
1110 fwrites("func  =  goki"+chr$(13)+chr$(10)+chr$(26),fn)
1120 fcloseall()
1130 print "作業は全て終了しました
```

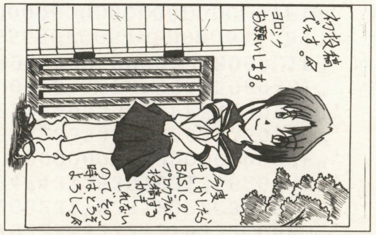
リスト2『嗚呼ゴキブリ，再び』のメイン・プログラム・リスト

```
 10 /*       「嗚呼！ゴキブリ、再び。」リスト2
 20 /*    Programmed by Toshiyuki 'material' Noda
 30 /*
 40 /*********************************************************
 50 int ti1,ti2
 60 char nr,fg,mis,cu
 70 /*********************************************************
 80 while 1
 90   init()
100   repeat
110     main()
120   until mis=3
130 endwhile
140 /*********************************************************
150 func init()
160   screen 0,3,1,1:srand(val(right$(time$,2))*100)
170   goki_init():mis=0:cu=10:color 3
180   locate 6,3:print"嗚呼！ゴキブリ、再び。
190   locate 9,9:print"BY まてりある
200   locate 10,12:print"PUSH BUTTON
210   repeat:until strig(1)
220   sp_color(1,1,1):vpage(0)
230   line(0,240,256,240,1):paint(0,0,rgb(3,8,5))
240 endfunc
250 /*********************************************************
260 func main()
270   vpage(0):ti1=700+cu*10:ti2=0:cls:color 3
280   bg_set(0,0,0):bg_fill(0,0):bg_scroll(0,0,0)
290   bg_set(1,1,0):bg_fill(1,0):bg_scroll(1,0,254)
300   for x=0 to 31
310     bg_put(0,x, 0,&H107):bg_put(1,x, 0,&H101)
320     bg_put(0,x,29,&H107):bg_put(1,x,29,&H101)
330   next
340   for y=1 to 28
350     bg_put(0, 0,y,&H107):bg_put(1, 0,y,&H101)
360     bg_put(0,31,y,&H107):bg_put(1,31,y,&H101)
370   next
380   vpage(1):sp_disp(1):bg_set(1,0,1):bg_set(0,1,1)
390   locate 12,6:print "STAGE";cu/10
400   locate 27,15:goki_set(cu,cu/5,nr)
410   m_play(2)
420   for i=0 to 254
430     bg_scroll(1,0,254-i)
440     for j=0 to 60:next
450   next
460   locate 12,6:print spc(10)
470   for i=0 to 1-mis
480     bg_put(1,24,31-i,&H103)
490   next
500   m_play(6,7)
510   repeat
520     fg=goki_main()
530     locate 0,15:print using "ｺﾞｷﾌﾞﾘ:##";nr;
540     locate 12,15:print using "TIME:####";ti1-ti2;
550     wait(20-cu/10):ti2=ti2+1
560   until fg or nr=0 or ti1-ti2=-1
570   m_stop():color 6
580   if fg then m_play(3):mis=mis+1 else {
590     if nr=0 then {m_play(4,5):cu=cu+10
600       if cu=110 then {wait(1000):bg_set(1,0)
610         wait(1000):bg_set(1,1):mis=3
620         locate 6,7:print "全面クリアおめでとう
630         wait(1900):cls
640       }
650     } else {
660     locate 12,7:print "時間切れ":wait(1900):mis=mis+1
670     }
680   }
690   while m_stat():endwhile
700   if mis=3 then {
710     color 6:locate 11,7:print "GAME OVER":wait(1900)
720   }
730 endfunc
740 /*********************************************************
750 func wait(wa)
760   for i=0 to wa*10:next
770 endfunc
```



評…みんなこんな怖かったけ（つぐ美）

by かみら

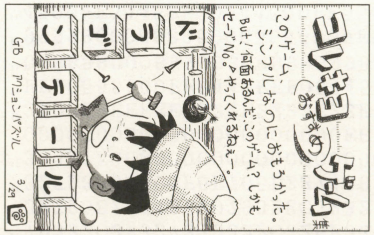


評…こちらこそ大歓迎です！（影）

by 飯田智紀

評…あぁ…目が…死んでる（編）

by あつみいぬ



評…今度やってみようかナ？（つぐ美）

by まくのうちコレキヨ

★ベーマガが…，ベーマガが家の床をぶち抜いていくー!!…おや，ここにあるのは，12年ものではないですか。（兵庫県姫路市・遠藤智尋 20才）……【編：12年ものですか…。えーっと12×12で…。この際ベーマガ収納専用倉庫を…。つぐ美：全部読みなおすと何時間かかる？】

FX-890P用

手軽に遊べる追っかけゲーム

ダイヤ取りゲーム

うさうさ(16才)

CHECKER FLAG

編：追いかけタイプのゲームですね。手軽に遊べるから，ぜひ打ち込んでみてね。

Dr.D：最近，ポケコンの投稿数を見ると，パワーが感じられん。凝る必要などないんじゃから，どしどし，投稿してくれたまえ。待っておるぞ。

内　容

敵から逃げながら，ダイヤを取るゲームです。

遊びかた

[4]，[6]で左右に，[8]，[2]で上下に動きます。敵を避けながらランダムに出てくるダイヤを取ってください。ちなみに敵と重なったり，タイムが，0になるとゲーム・オーバーです。

プログラム

スピードが遅いと思う人は，機械語にしてください（だれもしねーよ)。

40行目の「FOR I ＝ 0 TO 3」というところの，3の数字を減らすと敵の数が減ります。あとタイトルがないので各自付け加えてください。

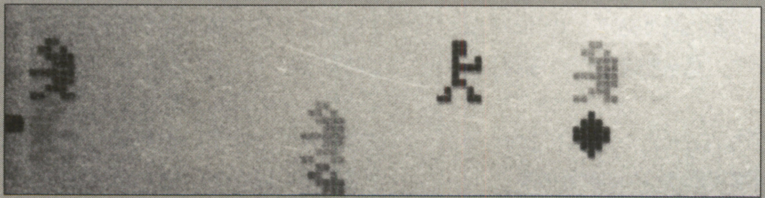
最後に

キャラクターが何かを押しているように見えますが，実はもう一つほかのゲームを作っていて，そのキャラクターを使っているんです。もし機会があったらそっちのほうも発表したいと思います。

♥　　♥

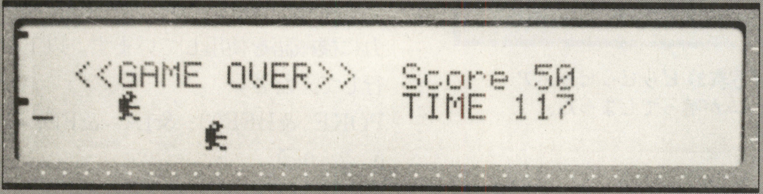
『ダイヤ取りゲーム』のプログラム・リスト

```
10 CLS:CLEAR:DIMC(3),D(3):A=15:G=1:C(1)=3:C(2)=8:C(3)=12:LOCATE17,1:PRINT "S
core"S;
20 FOR J=200TO0STEP-1:LOCATE17,2:PRINT"TIME"J;:IF G THEN E=INT(RAN#*16:F=INT
(RAN#*4:G=0
30 LOCATEA,B:PRINTCHR$(252;
40 FOR I=0 TO 3:LOCATEC(I),D(I:PRINT" ";
50 ON INT(RAN#*4+1GOSUB160,170,180,190:LOCATEC(I),D(I:PRINTCHR$(253;
60 IF A=C(I)AND B=D(I)THENH=1
70 NEXT
80 LOCATEE,F:PRINTCHR$(234;:IF H THEN115
90 IF A=E AND B=F THEN G=1:S=S+10:LOCATE17,1:PRINT"Score"S;
100 K=VAL(INKEY$:IF K THEN LOCATEA,B:PRINT" ";:ON K GOTO,120,,130,,140,,150
110 NEXT
115 BEEP0:WAIT10:LOCATE2,1:PRINT"<<GAME OVER>>";:WAIT10:END
120 B=B-(B<3:GOTO110
130 DEFCHR$(252)="3113D4FC0301":A=A+(A>0:GOTO110
140 DEFCHR$(252)="0103FCD41331":A=A-(A<15:GOTO110
150 B=B+(B>0:GOTO110
160 DEFCHR$(253)="3D7FBEEA4909":C(I)=C(I)-(C(I)<15:RETURN
170 DEFCHR$(253)="0949EABE7F3D":C(I)=C(I)+(C(I)>0:RETURN
180 D(I)=D(I)-(D(I)<3:RETURN
190 D(I)=D(I)+(D(I)>0:RETURN
```



◀《写真1》さあ，スタートだ

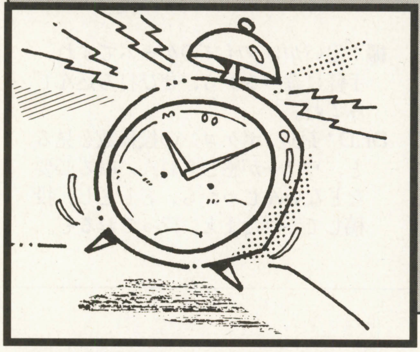
▶《写真2》逃げながら取るのはむずかしい



◀《写真3》ついにゲーム・オーバー

★電波新聞社から，BASICの本はでていますか？　本の名前を教えてください!!（東京都中央区・島憲司15才）……【**影**：ナヌ？BASICの本とな。そういった本はうちではちょっと…。**編**：何言ってんです。目の前にあるじゃないですか。**一同**：ベーマガが！】

PC-E500シリーズ用



時刻合わせの達人になろう

時計(とけい)の番人(ばんにん)

ADM(22才)

ストーリー

暁の悪魔，目覚まし時計。
幸せの渦中から，我々を奈落の底におとしめる人類の敵。
冥界(めいかい)の使者，目覚まし時計。
誰もがその束縛(そくばく)を逃れたいと思うのに，
しかし誰もがおのが意志で
その拘束(こうそく)下にあることを望む。
いや，望まざるを得ないのだ。
それは生あるものが死を受け入れる。
あの独特なあきらめにも似ている。
時の支配者，目覚まし時計よ。
お前は人に作られた身でありながら
その創造主さえも
その眷属(けんぞく)におくというのか。

内　容

画面上に表示される目覚まし時計をアラームが鳴らないように操作し，すべて消去することが目的です。

本来はアラームが鳴ってしまうとミスなのですが，何度ミスをしてもやり直しですむようにプログラムを組んでおります。我ながら斬新なアイデアなので慣れるまでは難しいでしょう。

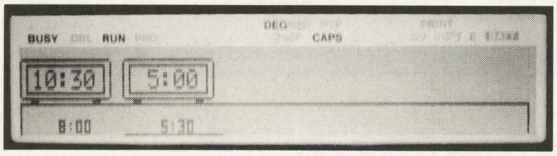
遊びかた

プレイヤーの操作は，画面上の目覚まし時計の位置と［PF1］～［PF5］の各キーが対応しています。各々のキーを押すと，それの示す時計が30分進みます（各時計は放っておいても30分ずつ運針しますので，結果キーで示した時計は1時間進むことになります）。その際に，時計の下に表示されているアラーム設定時間になってしまうと目覚ましが鳴り出してしまいミスになります。

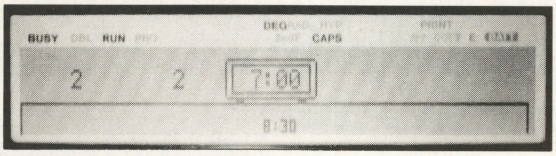
なお今回はキー入力の部分に機械語ルーチンを使用しておりますので，［PF1］～［PF5］の複数のキーの同時入力を受け付けます。

ゲームは1～3時間のインターバル単位で展開します。各インターバルの始まる前には，その間に鳴りそうな時計がチェックされます。息を整えながら確認してください。

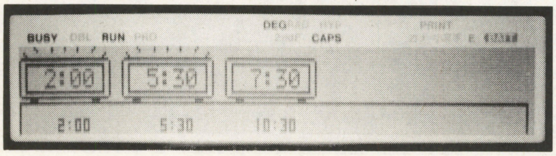
次に時計の消しかたを説明します。うまく操作して，隣り合う時計どうしが同じ時刻を示すようになると，それらは消えます。その際に，時計どうしの間に空白を挟んでもかまいません。時計の総数が奇数個の面では一度に3個を同時に消さねばなりません（**第1図**参照）。注意してください。また，時計は消してもやがて復活します。なるべく同時にすべてを消してください。



◀《写真1》すべての時計の時刻表示を同じにするのが目的です



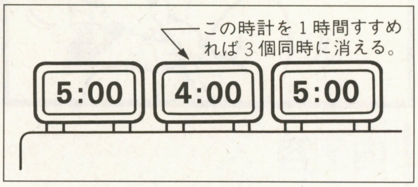
▶《写真2》三つのときは，同時に消さないと数秒後に元に戻ってしまいます



◀《写真3》ピッピッピッ！アラームが鳴ってしまった！

CHECKER FLAG

Dr.D：すべての時計を同じ時刻に合わせるゲームじゃ。二つ合わせるのは簡単じゃが三つ以上はなかなか厳しい。
編：ボンヤリしているとすぐにアラームが鳴ってしまいます。集中力が要求されますね。
影：僕には向かないゲームだな。



《第１図》ゲームのルール

《第1表》変数表

★数値変更	
I,J	FOR～NEXTのループ用
A,B,C	用途不定の汎用変数
BS	ブザーのスイッチ
LV	レベル
RR	乱数の根値
F	フラグ
N	時計の数
L	60/Lでインターバル値を決める
★配列変数	
T(0～4)	各時計の時刻。0～23の整数値で管理
A(0～4)	各時計のアラーム設定時刻。
E(0～4)	各時計の状態(0で通常，1～9で消去中，10で存在せず)
I$(0～4)	表示データ
C(0～10)	3＊5のキャラクタ・データ(0,1,2,3,4,5,6,7,8,9:)

プログラムについて

BASICで組んであるのですが，キー入力に機械語を使用しています。以下を実行してください。

```
POKE &BFE03, &1A, &FD, &B, 0, 2, 0⏎
CALL &FFFD8⏎
```


★ベーマガのホームページ見ましたよ！（東京都新宿区・ぶんちょ22才）……【Dr.D：これからのためにも気づいたところなんかを教えてくれるとうれしいぞ。参考にしていくからのう。HPNで紹介している読者のホームページも，のぞいてみてはどうじゃ？】

『時計の番人』のプログラム・リスト

```
100:'>>>>the Clock Watch
     er >>>>>>>>>>>>
110:'
120:'        Programed B
     y ADM
130:'====Initialize ====
     ===============
140:CLS :CLEAR :RANDOMIZ
     E :DIM T(4),A(4),E(4
     ),F(4),I$(4),C(10)
150:BS=0:RR=0:LV=1:I=0:J
     =0:A=0:B=0:C=0:F=0:N
     =0:L=0
160:FOR I=0 TO 10:READ C
     (I):NEXT
170:READ A$:FOR I=0 TO &
     22:POKE &BFA00+I,VAL
      ("&"+MID$ (A$,I*2+1
     ,2)):NEXT
180:'====Main ==========
     ===============
190:'
200:'----Start ---------
     ---------------
210:N=VAL (MID$ ("233455
     45",LV,1)):L=VAL (MI
     D$ ("303020152012101
     0",LV*2-1,2)):T=60:R
     R=(RND 24)-1
220:CLS :LOCATE 8,0:PRIN
     T  "Level";LV:LOCATE
      10,1:PRINT  "Clock
       ...";N:LOCATE 10,2
     :PRINT  "Interval...
     ";60/L;"counts."
230:LINE (35,4)-(24,4):L
     INE -(24,28):LINE -(
     200,28):LINE -(200,4
     ):LINE -(97,4):LOCAT
     E 17,3:PRINT "Ready!
     ":FOR I=1 TO 5000:NE
     XT :CLS
240:FOR I=0 TO 4:E(I)=-1
     0*(I>=N):A=I:GOSUB 6
     10:NEXT
250:LINE (0,31)-(0,20):L
     INE -(236,20):LINE -
     (236,39)
260:FOR I=0 TO 4:A=I:GOS
     UB 710:NEXT :GOSUB 8
     00
270:'----MainLoop ------
     ---------------
280:T=T-L:F=1-(T=0):GOSU
     B 630:BEEP 1,80+59*(
     BS>0),20
290:FOR I=0 TO 4:F(I)=0:
     NEXT :FOR I=0 TO 3:A
     =I+1:IF E(I)>0 GOTO
     320
300:IF E(A)>0 LET A=A+1:
     IF A=5 GOTO 320 ELSE
      300
310:IF T(I)=T(A) LET F(I
     )=1:F(A)=1
320:NEXT
330:FOR I=0 TO 4:IF F(I)
     =0 GOTO 350
340:LINE (I*48,4)-(I*48+
     42,19),R,BF:LINE (I*
     48+14,26)-(I*48+32,3
     0),R,BF:E(I)=9
350:NEXT
360:IF E(0)*E(1)*E(2)*E(
     3)*E(4)>0 LET F=4
370:FOR I=0 TO 4:IF T(I)
     =A(I) AND E(I)=0 LET
      F=3
380:NEXT
390:ON F GOTO 280,410,43
     0,540
400:'----BreakTime -----
     ---------------
410:GOSUB 800:T=60:GOTO
     280
420:'----GAME OVER -----
     ---------------
430:FOR I=0 TO N-1:A=I*4
     8:IF T(I)<>A(I) OR E
     (I)>0 GOTO 460
440:LINE (A+2,2)-(A+3,3)
     :LINE (A+7,0)-(A+8,1
     ):LINE (A+15,0)-(A+1
     5,1):LINE (A+21,0)-(
     A+21,1)
450:LINE (A+27,0)-(A+27,
     1):LINE (A+35,0)-(A+
     34,1):LINE (A+40,2)-
     (A+39,3)
460:NEXT
470:FOR I=0 TO 2
480:BEEP 1,8,200:FOR J=0
      TO N-1:IF T(J)=A(J)
      AND E(J)=0 LOCATE J
     *8+1,1:PRINT "      "
      ELSE LOCATE J*8+1,1
     :PRINT I$(J)
490:NEXT :FOR J=1 TO 50:
     NEXT
500:BEEP 1,8,200:FOR J=0
      TO N-1:LOCATE J*8+1
     ,1:PRINT I$(J):NEXT
510:FOR J=1 TO 500:NEXT
     :NEXT
520:GOTO 210
530:'----Clear! --------
     ---------------
540:BEEP 2:LOCATE 0,1:PR
     INT "              - L
     evel Clear -
       "
550:FOR I=1 TO 3500:NEXT
      :LV=LV+1:IF LV<9 GO
     TO 210
560:X=(RND 240)-1:Y=0:PS
     ET (X,Y)
570:FOR I=1 TO 70:X=(RND
      240)-1:Y=31*(I AND
     1):LINE -(X,Y):NEXT
580:LOCATE 4,1:PRINT " Y
     ou have finished all
      patterns! ":GOTO 58
     0
590:'====SubRoutines ===
     ===============
600:'----ClockSetUp ----
     ---------------
610:RR=RR+3*(RND 7)+1:RR
     =RR+24*(RR>23):T(A)=
     RR:B=T(A)+(2*(RND 2)
     -3)*3*RND 4:A(A)=B+2
     4*((B)23)-(B<0)):RET
     URN
620:'----Running the Clo
     ck ------------
630:BS=0:CALL &BFA00:FOR
      I=0 TO 4:IF E(I)=0
     GOTO 660
640:E(I)=E(I)+(E(I)<10):
     IF E(I)=0 LET A=I:GO
     SUB 610:GOSUB 710:GO
     TO 680
650:FOR J=1 TO 48:NEXT :
     IF E(I)<10 LET I$(I)
     ="  "+STR$ (E(I))+"
     ":GOTO 680 ELSE I$(I
     )="      ":GOTO 680
660:A=T(I):B=PEEK (&BFA2
     3+I):A=A+1-(B>0):BS=
     BS-(B>0):T(I)=A+24*(
     A>23)
670:I$(I)=RIGHT$ (STR$ (
     INT (T(I)/2)+1),2)+"
     :"+MID$ ("03",(T(I)
     AND 1)+1,1)+"0"
680:NEXT
690:LOCATE 1,1:PRINT I$(
     0):LOCATE 9,1:PRINT
     I$(1):LOCATE 17,1:PR
     INT I$(2):LOCATE 25,
     1:PRINT I$(3):LOCATE
      33,1:PRINT I$(4):RE
     TURN
700:'----Drawing the Clo
     ck ------------
710:IF E(A)>0 GOTO 780
720:B=A*48:FOR J=0 TO 1:
     LINE (B+J*42,5)-(B+J
     *42,17):NEXT :FOR J=
     0 TO 1:LINE (B+1,J*1
     4+4)-(B+41,J*14+4):N
     EXT
730:LINE (B+3,6)-(B+39,1
     6),B:LINE (B+5,19)-(
     B+8,19):LINE (B+34,1
     9)-(B+37,19)
740:I$(A)=RIGHT$ (STR$ (
     INT (T(A)/2)+1),2)+"
     :"+MID$ ("03",(T(A)
     AND 1)+1,1)+"0":LOCA
     TE A*8+1,1:PRINT I$(
     A)
750:C=A(A):IF (C AND 30)
     >=18 LET C=C-20:LINE
      (B+14,26)-(B+16,30)
     ,C(1),BF
760:LINE (B+18,26)-(B+20
     ,30),C(INT (C/2)+1),
     BF:LINE (B+22,26)-(B
     +24,30),C(&A),BF
770:LINE (B+26,26)-(B+28
     ,30),C(3*(C AND 1)),
     BF:LINE (B+30,26)-(B
     +32,30),C(0),BF
780:RETURN
790:'----Marker(Under Li
     ne) -----------
800:FOR I=0 TO 4:IF E(I)
     >0 GOTO 830
810:IF A(I)>T(I) AND A(I
     )<=T(I)+60/L GOSUB 8
     60
820:IF A(I)+24>T(I) AND
     A(I)+24<=T(I)+60/L G
     OSUB 860
830:NEXT
840:FOR I=1 TO 2000:NEXT
      :BEEP 1,80,100
850:LINE (1,31)-(238,31)
     ,R:RETURN
860:A=I*48+1:LINE (A,31)
     -(A+45,31):RETURN
870:'====DATA ==========
     ===============
880:DATA &DEF6,&2449,&CE
     E7,&9EE5,&92B7
890:DATA &9EF3,&DEF3,&92
     E4,&DEF7,&92F7
900:DATA &2008
910:'ｼﾀ ﾊ ﾏｼﾝｺﾞﾃﾞｰﾀ｡ ﾁｭｳ
     ｲｼﾃ ﾆｭｳﾘｮｸ ｾﾖ｡
920:DATA 32CCF00032CCF10
     409050C23FA0B0840326
     7F2DD08011A024E00B02
     4DDE47C011B1207
```

★BASICマガジンの発行部数って，どれくらいなんですか？　影さん，教えてください!!(福島県・渡辺秀明15才)……【影：よく聞いてくれた！それはもう星の数ほど…。編：答えになってませんよ。影：読者の数だけ…。編：……。】

ザ☆ゲーム ミュージック プログラム

PC-9801シリーズ互換機(N88-日本語BASIC(86)DOS-BASIC)＋FM音源用

グラディウスIII

～Sand Storm (St. 1BGM)～

●渡辺竜一(21才) ©namco LIMITED

内 容

グラディウスIIIより，「Sand Storm」(St. 1BGM)です。この曲は，PC-98用ではまだ掲載されていないようなので投稿しました。

使いかた

このプログラムは，DOS-BASIC用ですが，CLEAR &H2000を，CLEAR, &H8E00に変更すれば，DISK-BASICでも問題なく動きます。また，遅い機種の場合，曲が始まるまでに少し時間がかかります。

プログラムについて

FMでBRASS, BASS, DRUMS, SSGでCHORUS, LONG, HIT, TIMPANI, GLOKENというように振り分けました。FMとSSGのバランスが悪い場合は，VOL＝0の値を変えることによって，FMの音量を調節することができます。

また，FM2ch(BASS)のパートで，SSGの音量をコントロールしているので，リストで見づらい部分があるかと思います。全体的にやや低めの音量設定をしているので，アンプのボリュームを少し上げて聴いてください。

苦労した点

プログラムは，以前に私の作った「TRIGON」のリストを利用したので，多少は楽でしたが，楽譜が間違っていたり，98が手元になくて，作るのに3カ月もかかったのが大変でした。

その他

このゲームは，かなり難易度が高いですねー，基板買ったけどまだ自力でクリアしてないです‼(EP-ROM改造は反則？)

★参考にしたもの

- ベーマガ
- グラディウスIIIの基板のサウンドテスト
- 1991年～97年のベーマガ

GORRY先生より一言

コナミのFMサウンド最盛期が終わろうとしていたころの曲でしたでしょうか。最近FMサウンドといえば，もうPC-98専用ゲームとか，電話の保留音とか，パチンコとか…あと，ゴーカな音源を積んでいないWin95マシンのMIDI代替音源としてしか聴けなくなってしまいました。淋しいですね。

基板まで買ったというだけあって，ていねいに作りこまれたのが伝わってくるかのような作品です。最近はSPICE関連でMIDIばかり聴いていたので，とても新鮮でした。

『グラディウスIII～Sand Storm (St.1BGM)～』のミュージック・プログラム・リスト

```
100 '(c) Konami [ GRADIUS III -- Sand Storm -- ]  ( Stage 1 BGM )
110 'Programed by R.Watanabe. [ EX,VSET ] 97/01/19
120 CLEAR &H2000 'DISK BASIC -> CLEAR,&H8E00 : DOS BASIC -> CLEAR &H2000
130 Z=5000:PLAY ALLOC Z,Z,Z,Z,Z,Z : DEFINT A-Z : DEFSTR A-G,M
140 DIM A(19),B(19),C(19),D(19),E(19),F(19),G(19),M(19),T(4,9),T1(4,9)
150 DIM T2(4,9),T3(4,9),T4(4,9),T5(4,9),T6(4,9),T7(4,9),T8(4,9),T9(4,9)
160 '----- [ Voice Data ] -----
170 VOL=0 'FM ch Volume (Max 8)
180 GOSUB*VSET:FOR I=0 TO 4:FOR J=0 TO 9:T1(I,J)=T(I,J):NEXT J,I:VOICE 1,T1
190 DATA  60,  15,   1,   0,   0,   0,   0,   0,   0,   0 'Brass
200 DATA   3,  27,  31,  15,  14, 100,   0,   0,   7,   0
210 DATA   9,  25,  21,  15,   0, 100,   2,   0,   4,   0
220 DATA  17,  18,  11,  14,   0, 100,   0,   0,   1,   0
230 DATA   5,  27,   8,  15,  10,  97,   0,   0,   5,   0
240 GOSUB*VSET:FOR I=0 TO 4:FOR J=0 TO 9:T2(I,J)=T(I,J):NEXT J,I:VOICE 2,T2
250 DATA  60,  15,   0,   0,   0,   0,   0,   0,   0,   0 'Cymbal
260 DATA   0,  29,   0,  15,  11, 115,   0,  15,   0,   0
270 DATA   0,  19,  29,  15,   0, 111,   1,   6,   0,   0
280 DATA   0,   5,   0,  14,   0, 115,   0,   3,   0,   0
290 DATA   0,   2,   0,  15,   0, 112,   0,   1,   0,   0
300 GOSUB*VSET:FOR I=0 TO 4:FOR J=0 TO 9:T3(I,J)=T(I,J):NEXT J,I:VOICE 3,T3
310 DATA  60,  15,   0,   0,   0,   0,   0,   0,   0,   0 'Bass
320 DATA   0,   0,  11,  14,  10, 100,   0,   0,   0,   0
330 DATA   0,  31,  11,  12,   0,  98,   0,   1,   6,   0
340 DATA   0,  20,  31,  15,   0, 117,   0,   0,   5,   0
350 DATA   0,  20,  21,  12,   0,  99,   0,   0,   0,   0
360 GOSUB*VSET:FOR I=0 TO 4:FOR J=0 TO 9:T4(I,J)=T(I,J):NEXT J,I:VOICE 4,T4
370 DATA  60,  15,   0,   0,   0,   0,   0,   0,   0,   0 'Hi-hat
380 DATA   0,  19,   0,   5,  11, 115,   0,  15,   0,   0
390 DATA   0,  12,  19,   0,   0,  98,   1,   6,   0,   0
400 DATA   0,   5,   0,   0,   0, 115,   0,   3,   0,   0
410 DATA   0,   2,   0,   0,   0, 113,   0,   1,   0,   0
```


★よみがえれ98，がんばれN64，真のゲームをさせてくれるのはキミたちだとボクは信じている‼(富山市・本田淳也17才)……【影：何いっ，真のゲームとは熱い魂を持ったゲームのことだろうっ！ダイナマイト刑事をやるんだ‼…と言いつつ走るガイコツが気になっている。】

```
420 GOSUB*VSET:FOR I=0 TO 4:FOR J=0 TO 9:T5(I,J)=T(I,J):NEXT J,I:VOICE 5,T5
430 DATA  60,  15,   0,   1,2000, -80,   0,  10,   0,   0 'Tom
440 DATA   0,  18,  11,  11,  10, 118,   0,   5,   0,   0
450 DATA   0,  10,  22,   7,   3,  99,   0,   4,   0,   0
460 DATA   0,   8,   7,  12,   9, 100,   0,   0,   3,   0
470 DATA   0,  16,   7,  12,  12, 119,   0,   0,   7,   0
480 GOSUB*VSET:FOR I=0 TO 4:FOR J=0 TO 9:T6(I,J)=T(I,J):NEXT J,I:VOICE 6,T6
490 DATA  60,  15,   0,   0,   0,   0,   0,   0,   0,   0 'Snare Drum
500 DATA   0,  27,  31,  13,  15, 127,   0,   4,   0,   0
510 DATA   0,  10,  15,   7,  13, 108,   0,   1,   0,   0
520 DATA   0,  31,   4,   3,  15, 120,   0,   3,   0,   0
530 DATA   0,  31,  16,   0,  15, 115,   0,   0,   0,   0
540 GOSUB*VSET:FOR I=0 TO 4:FOR J=0 TO 9:T7(I,J)=T(I,J):NEXT J,I:VOICE 7,T7
550 DATA  62,  15,   0,   1,1000, -80,   0,  10,   0,   0 'Bass Drum
560 DATA   0,  10,   1,   2,   0, 127,   2,   4,   0,   0
570 DATA   0,   3,  21,   0,   0, 111,   0,   1,   0,   0
580 DATA   0,  11,  25,   0,   0, 120,   1,   0,   0,   0
590 DATA   0,  15,  31,   1,   0, 110,   1,   0,   0,   0
600 VOICE 9,T9 ' Noise Cutter
610 '----- [ 1ch Brass ] -----
620 A="T84MBO6L24Q8@9@1" : A(1)="G4.GB>D G4.<<@9@7EEE@9@1>"
630 A(2)="A4.A>CF A2<"   : A(3)="B4.B>DG B4.<<@9@7EEE@9@1>>"
640 A(4)="C4.CFA> C2<<"  : A(5)="G4>D2D12C12<B12>" : A(6)="C8^12 G^2^4<"
650 A(7)="G4>D2 L12 C<B>C<" : A(8)="A2^4R>CD" : A(9)="E4EF#G D4RC<B L24"
660 A(10)="A4.G8 GAB>CDEF#GAB>CD<" : A(11)="E4 E12F#12G12 D4.F#8"
670 A(12)="G4 L12 GAB-AB->C^8 L24 C<B>C" : A(13)="D1<<"
680 A(14)="G4.GAG>D4^12 C12<B12" : A(15)="G4.GAG>G4 F#12D12<A12"
690 A(16)=A(14) : A(17)="G4 L12 G>EGF#GA L24 A4<"
700 '----- [ 2ch Bass ] -----
710 B="T84 MBO3L24Q5@9@3" : M1="Y9,7Y10,7" : M2="Y9,8Y10,8"
720 M3="Y9,9Y10,9" : M4="Y9,10Y10,10" : M5="Y8,11Y9,11" : M6="Y8,12Y9,12"
730 B1="G12G G G G"+M4+"GGG"+M3+"G>D<G" : B2="G12G G>D<G"
740 B3="G12G G>D<G"+M4+"G12"+M3+"G G>D<G"
750 B4="C12C CCC"+M4+"CCC"+M3+"C G C"
760 B5="B12B BBB"+M4+"BBB"+M3+"B>F<B"
770 B6="E12E EEE"+M4+"EBE"+M3+"E G B"
780 B(1)=B1+B1 : B(2)=B(1) : B(3)=B(1) : B(4)=B(1)
790 B(5)=B2+M4+"G12G"+M3+"G>D<G"+M2+"G12G"+M1+"G>D<G"+B2
800 B(6)=B3+B3 : B(7)=B(5) : B(8)=B3+B2+B2+">" : B(9)=B4+"<"+B5
810 B(10)="A12A AAA"+M4+"AAA"+M3+"A>E<A >D12D DDD"+M4+"DC<B>"+M3+"C<BA>"
820 B(11)=B4+"<"+B5+">"
830 B(12)="D#12D# D#D#D#"+M4+"D#D#D#"+M3+"D#B-D#  F12F FCF"+M4+"FFF"+M3+"FED"
840 B(13)="G8<G>"+M6+"G"+M5+"<G> F8<F>"+M6+"F"+M5+"<F> E8<E>"+M6+"E"+M5+"<E> DC<
BA"+M6+"G"+M5+"F"
850 B(14)="G12GGGG"+M4+"G>D<G"+M3+"GB>D<F#12F#F#F#F#"+M4+"F#>D<F#"+M3+"F#A>D<"
860 B(15)=B6+">C12C C"+M4+"C"+M3+"C D12D D"+M4+"C"+M3+"<B"
870 B(16)=B(14) : B(17)=B(15)
880 '----- [ 3ch Drums ] -----
890 C="T84MB O4L24Q8" : C1=">>/D8<(E¥B)<A"
900 C2="A>¥B)<A>(E¥B)<A"  : C3="A>¥B)<A>(EEE<"
910 C4="ARA>(E)<AA" : C5="ARA>(E)<AA A48A48A48A48A>(E8)<"
920 C6="&>G48G48GG FFFCCC<AAA)" : C7=">/D8<(EEE"
930 C(1)=C1+C2+C2+C3 : C(2)=C1+C2+C2+C2 : C(3)=C(1) : C(4)=C1+C2+C6
940 C(5)=C2+C4+C2+C4 : C(6)=C(5) : C(7)=C(5) : C(8)=C2+C4+C2+">(EEEEEE)<"
950 C(9)=C5+C5 : C(10)=C5+C6 : C(11)=C(9)
960 C(12)=C5+"ARA>(E)<AA A48A48A48A48A>(EEE)" : C(13)=C7+C7+C7+"&GFFCC<B"
970 C(14)=C(2) : C(15)=C2+C2+C2+"&>GGFFC<B" : C(16)=C2+C2+C2+C2
980 C(17)=C2+">(EEEEEEE)<A>(E)<A>(E)<A &>G48G48FFCC<B"
990 '----- [ 4ch Glocen & Strings ] -----
1000 D="O7T84L24V9Q7MB" : D1="GD<BGB>D" : D2="FC<AFA>C" : D3="GBG>D<B>C<"
1010 D4="FAF>C<AB" : D5="BGECEG" : D6="AF#D<B>DF#" : D7="GEC<A>CE"
1020 D8="GD#<B-GB->D#" : D9="AFC<A>CF" : D10="GB>D<GB>G<"
1030 D11="A>DF<A>DA<" : D12="B>EG<B>EB<" : D13="V10EV7E"
1040 D14=D13+"R24"+D13+D13+D13+D13+"R24"+D13+"R24"+D13+"R24"+D13
1050 D(1)=D1+D1+D1+D1 : D(2)=D2+D2+D2+D2 : D(3)=D(1)
1060 D(4)=D2+D2+"AFGEFDECD<B>C<B>L48" : D(5)=D14+D14 : D(6)=D(5)
1070 D(7)=D(5) : D(8)=D14+"Q7 L24 V8<<A>CFCFAFA>C<A>CF" : D(9)=D5+D5+D6+D6
1080 D(10)=D7+D7+"<<GAB>CDEFGAB>CD" : D(11)=D(9) : D(12)=D8+D8+D9+D9
1090 D(13)="O4V13G4 V13F4 V13E4 V13D4 V9O6"  : D(14)=D10+D10+D10+D10
1100 D(15)=D12+D12+">CEGCE>C<<A>DE<A>DA<" : D(16)=D(14) : D(17)=D(15)+">"
1110 '----- [ 5ch Chorus Hi ch ] -----
1120 E="T84O4Q8MB" : E1="Y7,142 Y6,31 L48 V10@WV8@W V10@WV8@W V10@WV8@W Y7,184"
1130 E(1)="V11G2> V11G4.<"+E1 : E(2)="V11F2> V11F2<"
1140 E(3)=E(1) : E(4)=E(2) : E(5)="V11B2^4 V11B12>C12D12<"
1150 E(6)="V11A4. V10A24A24A24 V11A4^12 V11G12A12"
1160 E(7)="V11B2^4 V11B12>C12D12" : E(8)="V11F2 V9L24 A>CF CFA FA>C <A>CF<<"
1170 E(9)="V11E2 V11D2" : E(10)="V11C2 V11D2" : E(11)=E(9)
1180 E(12)="V11D#2 V11F2<" : E(13)="V13G4 V13F4 V13E4 V13D4 "
1190 E(14)="V11G2> V11D2"  : E(15)="V11E2 V11C4 V11D4<"
1200 E(16)=E(14) : E(17)=E(15)
1210 '---- [ 6ch Chorus Low ch ] -----
1220 F1="V11EV8E" : F2=F1+"R24"+F1+F1+F1+F1+"R24"+F1+"R24R8"
1230 F(1)="Q8V11D2> V11D4.<"+E1 : F(2)="V11C2> V11C2<"
1240 F(3)=F(1) : F(4)=F(2) : F(5)="V11G2^4 V11G12A12B12"
1250 F(6)="V11F4. V10F24F24F24 V11F4^12 V11D12F12"
1260 F(7)="V11G2^4 V11G12A12B12" : F(8)="V11>C2>>L48Q7"+F2+"<<<"
1270 F(9)="V11B2 V11A2" : F(10)="V11G2 V11A2" : F(11)=F(9)
1280 F(11)=F(9) : F(12)="V11B-2>V11C2<"
1290 F(13)="O7 L24 V9 BGD GD<B> AFC FC<A> GE<B> E<BG> EC<G> C<GE O4"
1300 F(14)="V11D2V11A2" : F(15)="V11B2V11G4V11A4" : F(16)=F(14) : F(17)=F(15)
1310 '----- [ Play ] -----
1320 VOICE LFO 4,1,1,60,60,0,6
1330 VOICE LFO 5,0,12,10000,100,100,2 : VOICE LFO 6,0,12,10000,100,100,2
1340 PLAY A,B,C,D,E,E : FOR I=1 TO 17 : GOSUB*EX : NEXT I
1350 FOR I=1 TO 17 : PLAY A(I),B(I),C(I),D(I),E(I),F(I) : NEXT I
1360 IF STATUS PLAY(-1)<=20 THEN GOTO 1350 ELSE 1360
1370 *EX '----- [ Expand ] -----
1380 L=LEN(C(I)) : FOR K=1 TO L : M=MID$(C(I),K,1)
1390 IF M="/" THEN M="@9@2" ' Cymbal
1400 IF M="¥" THEN M="@9@4" ' Hi-hat
1410 IF M="&" THEN M="@9@5" ' Tom
1420 IF M="(" THEN M="@9@6" ' Snare Drum
1430 IF M=")" THEN M="@9@7" ' Bass Drum
1440 M(I)=M(I)+M : NEXT K : C(I)=M(I) : RETURN
1450 *VSET '----- [ FM ch Volume ] -----
1460 FOR I=0 TO 4 : FOR J=0 TO 9 : READ T(I,J)
1470 IF (I=2 OR I=4) AND J=5 THEN T(I,J)=T(I,J)+VOL
1480 NEXT J,I : RETURN
```


「このミュージック・プログラムは個人的に楽しむ場合を除き、著作権法上、権利者に無断で複製・頒布（商用ネット、草の根ネットを問わず、パソコン通信ネットにアップロードすることを含む）することが禁じられています。これに違反した場合、懲役または罰金が課せられることがあります。」

★コンビニでゲームを予約するのが恥ずかしいのは私だけかな？　一般客の目がちょっと……。(兵庫県明石市・**春菜30才**)……【**影**：そんな目で見るヤツはほっときなさい。何もやましいコトをしているワケでないし。**つぐ美**：えー！恥ずかしいわよ。誰かとは違うんだから。】

ザ☆ゲーム ミュージック プログラム

MS-DOS/X68000/Windows3.1以降＋SPICE＋SC-88用

ソリッド・スネイク（メタル・ギア2）～オープニング・BGM～

●高津勝久（19才）　©KONAMI

もう一年になるのか

どうも，高津でございます。私がベーマガに投稿しはじめて，もうすぐ1年になろうとしています。掲載されたのは1，2回ですけど。これからもどんどん送りますので，私の名前をお忘れなく。

SPICE初挑戦

待ちに待っていたMMLコンパイラ「SPICE」がインターネット上で公開されたという情報をベーマガ3月号で見たので，早速，友達の家に行ってダウンロードして，すぐに曲を作りました。まだ，言語の仕様がよくわからないので今一つの出来ですが，とりあえずできたので送ります。

曲の説明

古い曲で恐縮ですが，コナミのソリッド・スネークというゲームのオープニングのBGMです。ちょっとテクノ系のアレンジをしていますので，踊りたい方は，どうぞ。結構ノリノリなアレンジです。

プログラムの説明

説明といっても作った本人がイマイチ理解できていないのでとても辛いです。ですから自分で調べましょう，といっても大体わかると思うのですが…。あと結構リストが長かったりしますが，それは気のせいです。

今後の予定

次回作は決まっているのですが，何かは書きません。もしかすると他のものになるかもしれないので。それと，次回作もSPICEで作ると思います，たぶん，きっと，おそらく。

短いですけど，この辺で終わりにしたいと思います。それでは次回作にて，さようなら。

GORRY先生より一言

先月の初Eメール投稿掲載に続き，郵便投稿初掲載です。PC-VANなどの大手BBSなどにもSPICEの転載が行なわれています。どしどしご投稿ください。

本人談のとおり，ダンサブルなアレンジで気持ちよく聴けます。マクロなども的確に使われており，とても初めてとは思えないすばらしい作品です。

『ソリッド・スネイク（メタル・ギア2）～オープニング・BGM～』のミュージック・プログラム・リスト

```
;  ―――――   ファイル名   ―――――
;  SS01.SMC

;  ――――――――――――――――――――――――
;  SOLID SNAME (METAL GEAR 2)より
;          ― オープニング・BGM ―
;                 (C)KONAMI
;  データ入力&アレンジメント      K. Takatsu
;  ――――――――――――――――――――――――

;  ―――――   作成環境   ―――――
;  使用パソコン        X68030
;  音源モジュール      Roland SC-88vl.
;  使用音源ドライバ    rcd v3.01q
;  使用ツール          mmdsp, lmz2, ItoR(v3.01b).
;  作成開始日          1997/02/09(Sun.)
;  作成終了日          1997/02/15(Sat.)

;  ―――――   インクルードファイル   ―――――
#INCLUDE   <smfstd.smi>
#INCLUDE   <smf_gm.smi>
#INCLUDE   <rol_gs.smi>

;  ―――――   曲のタイトルなど   ―――――
#COPYRIGHT     "(C)KONAMI 1990"
#MUSIC-NAME    "[MSX2/2+]SOLID SNAKE(METAL GEAR 2) -OPENING BGM-"
#PROGRAMMER    "1997 K.Takatsu"
#INSTRUMENT    "Roland SC-55 or 88"

;  ―――――   基本設定   ―――――
#DIVISION            48           ;MIDIクロック数
#TEMPO               150          ;テンポ
#BEAT                4/4,48,8     ;拍子に関する情報
#FADEOUT-LOOP-COUNT  2            ;フェイドアウト回数（二回）
#FADEOUT-SPEED       256          ;フェイドアウトスピード

;  ―――――   SPB設定   ―――――
@S001, 000, 012,012,+127,             @E   ; Expression 1
@S003, 000, 096,096,+096,             @E   ; Modulation
@S005, 000, 030,030,-8192,            @E   ; Pitch Bend
@S006, 127, 192,127,+000,             @E   ; Expression 3
@S007, 012, 192,115,+127,             @E   ; Expression 4
@S008, 064, 012,012,+032,012,012,+96,012,012,+064,@L

;  ―――――   各トラック共通マクロ   ―――――
#define RS:${X-REVERB-SEND-DEPTH: ?1}              ;リバーブ
#define CS:${X-CHORUS-SEND-DEPTH: ?1}              ;コーラス
#define DS:${X-DELAY-SEND-DEPTH:  ?1}              ;ディレイ(88)
#define DP:${NRPN-DRUM-PITCH  :?1,?2,?3}           ;ドラムピッチ
#define DL:${NRPN-DRUM-LEVEL  :?1,?2,?3}           ;ドラムレベル
#define DA:${NRPN-DRUM-PANPOT:?1,?2,?3}            ;ドラムパンポット
#define DR:${NRPN-DRUM-REVERB:?1,?2,?3}            ;ドラムリバーブ
#define DC:${NRPN-DRUM-CHORUS:?1,?2,?3}            ;ドラムコーラス
#define DD:${NRPN-DRUM-DELAY :?1,?2,?3}            ;ドラムディレイ(88)

;  ―――――   MML   ―――――

;  トラック2
2  @{TRACK-NAME:"System Initialize."}
2  ${ROLAND-GS-RESET:}
```


★「OVER FLOW」のコーナーを1冊の本にまとめてみては……？（笑）あと100年はできないか？（埼玉県川越市・**マスクド鴨田屋15才**）
……【**影**：おもしろいかもしれないけど，ここにあってこそのOFだしな…。**編**：今までの暴言をまとめられるのがイヤなだけでしょう？】

```
2	${X-REVERB-ALL:005,001,003,112,116,000,050}
2	${X-CHORUS-ALL:003,005,078,018,025,006,011,020}
2	${X-DELAY-ALL: 009,002,090,060,045,069,096,069,059,040}	;(88)
2	${X-CH-RHYTHM-PART:	010,002} ;	CH11 = Drum part 2
2	r4

3,4,5,6,7,8,9,10,11,12,13,14,15 r48	;	ウェイト

;	トラック３
3	@{TRACK-NAME:"Drum.(Snare , Bass & Tomtom)"}
3	@z10 @024 V112 U107 @%1 ${RS:067} ${CS:077} ${DS:22}
3	${DP:36,061,0} ${DP:39,060,0} ${DP:40,069,0}
3	${DL:36,127,0} ${DL:39,110,0} ${DL:40,100,0}
3	${DA:36,064,0} ${DA:39,064,0} ${DA:40,064,0}
3	${DR:36,012,0} ${DR:39,080,0} ${DR:40,069,0}
3	${DC:36,059,0} ${DC:39,060,0} ${DC:40,127,0}
3	${DD:36,020,0} ${DD:39,032,0} ${DD:40,024,0}
#define k: O2c	; Kick
#define s: O2e-O&O2e	; Snare
#define w: $kO$s
3	r4
3	r%1536
3	|:32 $k :|
3	|:64 $k :|
3	|:24 $k :| L16 $w$s$s8$k4 |: $k8$s8 :| $k4$k4$w16$s16$s8$w4
3	|:
3	L4|:31 $k$w :| $k16$s8.$w4
3	|:15 $k$w :| $k16$s8.$w16$s16$s16$s16
3	|:31 $k$w :| |: $w16$s16$s8 :|
3	:
3	|:60$k:| $k16$s8$s16$w8$s16$s16|: $w16$s16$s16$s16 :|
3	:|
3	|:0 $k$k$k$w$k$k$k$w8$k16$k16 :|

;	トラック４
4	@{TRACK-NAME:"Drum.(Hihat & Cymbal)"}
4	@z10	V112 U107 @%1
4	${DP:42,068,0} ${DP:46,068,0} ${DP:52,066,0} ${DP:49,066,0} ${DP:57,066,0}
4	${DA:42,100,0} ${DA:46,096,0} ${DA:52,040,0} ${DA:49,088,0} ${DA:57,040,0}
4	${DR:42,065,0} ${DR:46,057,0} ${DR:52,127,0} ${DR:49,090,0} ${DR:57,090,0}
4	${DC:42,045,0} ${DC:46,043,0} ${DC:52,127,0} ${DC:49,090,0} ${DC:57,090,0}
4	${DD:42,035,0} ${DD:46,033,0} ${DD:52,127,0} ${DD:49,050,0} ${DD:57,050,0}
#define r: U9203e	; Reverse Cymbal
#define y: U8803d-	; Crash Cymbal1
#define m: U8803a	; Crash Cymbal2
#define h: O2f+	; Close Hihat
#define i: O2a+	; Open Hihat
#define j: U124$h U100$h
#define k: U124$h8 U100$h16 $h16
#define l: U114$i8 U100$h16 $h16
4	r4
4	r%1440 U108$r2
4	L4 $y0 |:15 $j :| $r0 $j
4	$y0 |:31 $j :| $r0 $j
4	L8 $y0 |:24 $j :| $m0 |: $j :| U118$h$yOU100$hU118$h$mOU100$h|:4 $j :|
4	|:
4	$m0 |:30 $j :| |:U118$h$i:| $y0 |:32 $j :|
4	$y0 |:30 $j :| $r0 |: $j :|
4	$y0 |:30 $k :| $m0 |:2 $k :|
4	$y0 |:16 $k :| $m0 |:8 $k :| $y0 $k$k$l$k $m0 $k$l $rO$k$k
4	:
4	$y0 |:8 $k$k$k$l :| $y0 |:24 $i$h :| $y0|:4 $i$h :| $m2$y2
4	:|
4	|:0 $k$k$k$l$k$l$k$k:|

;	トラック５
5	@{TRACK-NAME:"Parcussion.(Conga)"}
5	@Z11 @@000,000 @000 V099 U112 @%1 Q0 ${RS:030} ${CS:083} ${DS:060}
5	${DA:62,094,0} ${DA:63,064,0} ${DA:64,034,0}
#define m: o4d
#define h: o4d+
#define l: o4e
5	r4
5	r%15360
5	|:16 $l8$m8$h8$l16$l8$m8$l16$m8$h16$h16 :|
5	r%7680
5	|:0 |:$l8$h8$h16$l8$l16|: $m16$m8 :| $m16$m16: :|

;	トラック６
6	@{TRACK-NAME:"Bass.(Picked Bass)"}
6	@Z01 @@000,000 @034 V115 U115 @%1 Q0 ${RS:003} ${CS:005} ${DS:003}
6	${NRPN-CUTOFF-FREQUENCY:	050,000}
6	${NRPN-RESONANCE:	056,000}
6	${NRPN-ENVELOPE-ATTACK-TIME: 050,000}
6	${NRPN-ENVELOPE-DECAY-TIME:	100,000}
6	${NRPN-ENVELOPE-RELEASE-TIME:066,000}
6	r4
6	r%1536	O1 L4
6	|:16 f+f+f+8f+f+f+f+f+f+8 :|
6	|:
6	|:4 f+f+<c+8>f+8g+8a4a4g+16a16b8g8g+8a8 :|
6	|:4 eeb8e8f+8ggf+16g16a8f8f+8g8 :|
6	|:4 f+f+<c+8>f+8g+8a4a4g+16a16b8g8g+8a8 :|
6	|:f+f+8|:6 f+4 :| f+8 ee8|:6 e4 :| e8
6	f+f+8|:6 f+4 :| f+8 aa8aa g+g+g+ee8 :|
6	:
6	f+%768 r%2304
6	:|
6	|:0 f+f+f+8f+f+f+f+f+f+8 :|

;	トラック７
7	@{TRACK-NAME:"Synth 1(Saw)"}
7	@Z02 @@001,000 @081 V115 U115 @%1 @Q0 Q16 ${RS:021} ${CS:075} ${DS:032}
7	${NRPN-CUTOFF-FREQUENCY:	100,000}
7	${NRPN-RESONANCE:	056,000}
7	${NRPN-ENVELOPE-ATTACK-TIME: 040,000}
7	${NRPN-ENVELOPE-RELEASE-TIME:072,000}
#define h: >f+<c+f+>f+<ef+>f+<c+f+>f+<f+c+ef+>f+<c+
#define i: >eb<e>e<de>eb<e>e<e>b<de>eb<
#define j: >f+b<f+>f+<d+f+>f+b<f+>f+<f+>b<d+f+>f+b
#define k: db<d>d<c+d>db
#define s: eb<e>e<de>eb<
#define u: >eb<e>e<c+e>eb<e>e<e>b<c+e>eb<
7	r4 O4 L8
7	|:20 $h :|
7	|:4 $h :| |:4 $i :| |:4 $h :| |: $h$i$j$k$s :|
7	|:8 $h :|
7	|:4 $h :| |:4 $i :| |:4 $h :| |: $h$i$j$k$s :|
7	|:0 $h :|

;	トラック８
8	@{TRACK-NAME:"Synth 2(Clav.)"}
8	@Z03 @@000,000 @007 V087 U097 @%1	${RS:030} ${CS:095} ${DS:032}
8	${X-PART-PANPOT:	000}	;ランダムパンポット
8	${NRPN-ENVELOPE-ATTACK-TIME: 032,000}
8	${NRPN-ENVELOPE-RELEASE-TIME:074,000}
8	${NRPN-CUTOFF-FREQUENCY:	100,000}
8	${NRPN-RESONANCE:	082,000}
#define h: c+f+aec+>e<f+>af+<c+>ea<c+>f+a<e
#define i: >b<eg+d>g+bd<e>g+e<d>bg+<e>b<d
#define j: c+f+bd+>b<c+>d+<f+>bf+<c+>bf+d+<c+>b<
#define k: >b<f+bd>g+bd<f+>g+f+<d>f+bg+<dg+
8	r4
8	O4 L16,2
8	|:40 $h :|
8	|:8 $h :| |:8 $i :| |:8 $h :|
8	|: $h$h $i$i $j$j $k $i :|
8	|:16 $h :|
8	|:8 $h :| |:8 $i :| |:8 $h :|
8	|: $h$h $i$i $j$j $k $i :|
8	|:0 $h$h :|

;	トラック９
9	@{TRACK-NAME:"Sub melody(Sweep pad)"}
9	@Z04 @@000,000 @095 V085 U086 @%1	${RS:080} ${CS:063} ${DS:127}
9	${NRPN-VIBRATE-RATE:	057,000}
9	${NRPN-VIBRATE-DEPTH:	077,000}
9	${NRPN-VIBRATE-DELAY:	090,000}
9	${NRPN-CUTOFF-FREQUENCY:	050,000}
9	${NRPN-RESONANCE:	068,000}
9	${NRPN-ENVELOPE-ATTACK-TIME: 040,000}
9	${NRPN-ENVELOPE-DECAY-TIME:	127,000}
9	${NRPN-ENVELOPE-RELEASE-TIME:081,000}
9	r4
9	O4 L%384 >f+a<c+1>b1<e f+%1536>
9	|: f+g+a : b :|f+ f+a<c+1e1f+
9	c+>a<c+1>g+1a1f+1gf+g1b1<d1>b1< c+&c+c+1c+1d+1e1
9	SW006,768,1f+%768 r%2304 W127
9	|: >ab<c+1.e2 : d+1.>b2< :| f+%384
9	c+>a<c+1>g+1a1f+1gf+g1b1<d1>b1< c+&c+c+1c+1d+1e1
9	SW006,768,1f+%768 r%2304 W127
9	|:0 r%384 :|

;	トラック１０
10	@{TRACK-NAME:"Melody(OverdriveGt)"}
10	@Z05 @@000,000 @029 V115 U115 @%1	${RS:085} ${CS:066} ${DS:085}
10	${NRPN-VIBRATE-RATE:	057,000}
10	${NRPN-VIBRATE-DEPTH:	091,000}
10	${NRPN-VIBRATE-DELAY:	083,000}
10	${NRPN-CUTOFF-FREQUENCY:	065,000}
10	${NRPN-RESONANCE:	061,000}
10	r4
10	r%3066
10	SW001,256,0 O5 L%384
10	|: >ab<c+1.e2 : d+1.>b2< :| SW001,332,-1 f+%390 & f+%384
10	r%5760 O5 L4
10	|: >f+.<c+%216>bab.<e1&e8f+g+f+.b%216abag+8f+%216e2 :|
10	f+%384 r%1152
10	r%6144
10	|: >f+.<c+%216>bab.<e1&e8f+g+f+.b%216abag+8f+%216e2 :|
10	SW006,256,1 |:0 f+%384 SW0 :|

;	トラック１１
11	@{TRACK-NAME:"Melody 2.(Syn.Brass 2)"}
11	@Z06 @@000,000 @063 V115 U115 @%1 P064	${RS:050} ${CS:050} ${DS:023}
11	${NRPN-ENVELOPE-ATTACK-TIME: 040,000}
```

★投稿プログラム・コーナーのプログラム実行画面の写真は，実によく撮れていますが，どのような方法で撮影しているのですか？（まじめに答えてください!!　編さん）（愛知県名古屋市・N60m BASIC 26才）……【編：部屋を暗くして，シャッタースピードを遅くね。】

共通MIDI-MML言語「SPICE」システム

私たちBM音楽スタッフ一同は，さまざまな機種・環境で共通に使えるMML（Music Macro Language）システムを制作しました。その名も「SPICE」。このシステムは，現在インターネット上で公開されています。

共通MIDI-MML言語「SPICE」システムは，以下の特徴をもっています。

●MMLを変換してSMF（スタンダードMIDIファイル）を出力する。

●動作環境はX68000，MS-DOS，Windows95，およびNT（コンソール），すべての環境で同じMMLファイルを同じ方法で使用できる。

●対応音源は，GM，GS，XGが用意されているが，さらにユーザーが拡張することも可能。

●フリーウエアであり，配布規定を守るだけで，無料で使用できる。

「SPICE」システムは，以下のWEBページ上で公開されています。

URL＝http://www.shonan-inet.or.jp/~gorry/spice/

「SPICE」システムについての質問は，上のホームページから参照できる会議室か，以下のアドレスへのE-MAILで受け付けています。

E-MAIL＝gorry@shonan-inet.or.jp

「SPICE」システムを使用したミュージック・プログラムの投稿を本誌でも受け付けています。上記E-MAILか以下の宛先までご応募ください。

〒141 東京都品川区東五反田1-11-15 電波新聞社 マイコンBASICマガジン編集部「ミュージック・プログラム・コーナー」係

※この「SPICE」システムは，LHAで圧縮された形で配布していますので，高圧縮書庫管理プログラム「LHA」がないと，解凍して使用できません。

LHAの入手方法は，いろいろですが，「吉崎栄泰のLHAワールド」のホームページでも入手可能です。以下にアドレスを紹介しておきます。

URL＝http://www.clione.co.jp/clione/lha/

```
11      ${NRPN-CUTOFF FREQUENCY:        127,000}
11      ${NRPN-RESONANCE:               060,000}
11      ${BENDER-RANGE:                 012}
#define g: O4a0&O5c+
#define h: O4g+0&b
#define i: O4c0&g+
#define j: O4f+0&a
#define k: O4g0&b
#define l: O4d0&f+
#define n: O4e0&g
11      r4 o4 l8
11      r%7680
11      |: SB5,256,3 $g2r4 SB5,0 $g$hr%120$i : r4.$jr%168$hr4.$ir4 :| r4$jr%144$ir1
11      |: SB5,256,3 $k2r4 SB5,0 $k$jr%120$l : r4.$nr%168$jr4.$lr4 :| r4$nr%144$lr1
11      |: SB5,256,3 $g2r4 SB5,0 $g$hr%120$i : r4.$jr%168$hr4.$ir4 :| r4$jr%144$ir1
11      r%6144
11      |: SB5,256,3 $g2r4 SB5,0 $g$hr%120$i : r4.$jr%168$hr4.$ir4 :| r4$jr%144$ir1
11      |: SB5,256,3 $k2r4 SB5,0 $k$jr%120$l : r4.$nr%168$jr4.$lr4 :| r4$nr%144$lr1
11      |: SB5,256,3 $g2r4 SB5,0 $g$hr%120$i : r4.$jr%168$hr4.$ir4 :| r4$jr%144$ir1
11      r%3072
11      |:0 r%384:|

;       トラック１２
12      @{TRACK-NAME:"Backing Piano(Piano 3)"}
12      @Z07 @@000,000 @002 V090 U110 @%1 P050    ${RS:054} ${CS:021} ${DS:020}
12      ${NRPN-CUTOFF-FREQUENCY:        088,000}
12      ${NRPN-RESONANCE:               057,000}
#define g: >a&<c+&f+
#define h: >a&<c+&e
#define i: >g&b&<e
#define j: >g&b&<d
12      r4
12      r%7680
12      O4 L0
12      |:4 r4$g4$h8 |:3 $g4 :| $h4$g4. :||:4 r4$i4$j8 |:3 $i4 :| $j4$i4. :|
12      |:4 r4$g4$h8 |:3 $g4 :| $h4$g4. :|
12      r%6144
12      |:4 r4$g4$h8 |:3 $g4 :| $h4$g4. :||:4 r4$i4$j8 |:3 $i4 :| $j4$i4. :|
12      |:4 r4$g4$h8 |:3 $g4 :| $h4$g4. :|
12      r%3072
12      |:0 r%384 :|

;       トラック１３
13      @{TRACK-NAME:"Strings.(SlowStrings)"}
13      @Z08 @@000,000 @049 V092 U110 @%1 P064    ${RS:046} ${CS:044} ${DS:024}
13      ${NRPN-ENVELOPE-ATTACK-TIME: 056,000}
13      ${NRPN-ENVELOPE-DECAY-TIME:  100,000}
13      ${NRPN-CUTOFF-FRECUENCY:     060,000}
13      ${NRPN-RESONANCE:            060,000}
#define h: c+&f+&a
#define i: >b&<f+&a
#define j: >b&<e&g+
#define k: >a&<e&g+
#define l: >b&<d+&f+
#define n: >a&<d+&f+
#define m: >a&<d&f+
#define o: d&f+&a
#define p: e&g+&b
13      r4
13      r%6144
13      O4 L0 SW007,2048,-1 $h&<c+&e%1536>
13      SW006,512,-1 $h&<c+&f+%384>
13      r%3648
13      SW007,672,-1 c+&f+&b%576
13      |: $h%288$i4$h4$j%288$k4$j4 $l%288$n4$l4$m2$o2 : $p1 :|$p2$j2
13      SW006,768,-1   $h%768 r%768
13      SW007,2048,-1 $h%768&b%384&<c+1&e1>
13      SW006,512,-1 $h&<c+&f+%384>
13      r%3648
13      SW007,672,-1 c+&f+&b%576
13      |: $h%288$i4$h4$j%288$k4$j4 $l%288$n4$l4$m2$o2 : $p1 :|$p2$j2
13      SW006,512,-1 |:0 $h%384 :|

;       トラック１４
14      @{TRACK-NAME:"Other 1.(Orchest.Hit)"}
14      @Z09 @@000,000 @055 V115 U115 @%1         ${RS:080} ${CS:080} ${DS:045}
14      r4
14      r%7296
14      O5 L8
14      P036f+%120P092f+4P036f+%120f+16P092f+16P036f+8P064f+4
14      |: r%216P036eP096f+ r%1272 : r%216P036dP096e r%1272 :|
14      r%6048
14      P036a8.P096a8.P32a8
14      f+0&|: r%216P036eP096f+ r%1272 : r%216P036dP096e r%1272 :|
14      r%3072
14      |:0 r%384 :|

;       トラック１５
15      @{TRACK-NAME:"Other 2.(Brightness)"}
15      @Z12 @@000,000 @100 V082 U115 @%1 P075    ${RS:060} ${CS:050} ${DS:065}
15      r4 O4 L4
15      r%12288
15      |:>f+1f+g+a<c+e1e2d+ed+1f+2ef+f+2a2b2g+2 :|
15      a%768 r%6912
15      |:>f+1f+g+a<c+e1e2d+ed+1f+2ef+f+2a2b2g+2 :|
15      |:0 f+%384& :|

;       ────── コンパイル情報など ──────
; Trk:     Total: LP Start:    LP End:  LP Total
;   1:       0mc
;   2:       4mc
;   3:   27502mc   26208mc   26592mc     384mc
;   4:   27478mc   26208mc   26592mc     384mc
;   5:   27468mc   26208mc   26592mc     384mc
;   6:   27480mc   26208mc   26592mc     384mc
;   7:   27468mc   26208mc   26592mc     384mc
;   8:   27457mc   26208mc   26592mc     384mc
;   9:   27744mc   26208mc   26592mc     384mc
;  10:   27742mc   26208mc   26592mc     384mc
;  11:   27744mc   26208mc   26592mc     384mc
;  12:   27744mc   26208mc   26592mc     384mc
;  13:   27742mc   26208mc   26592mc     384mc
;  14:   27744mc   26208mc   26592mc     384mc
;  15:   27744mc   26208mc   26592mc     384mc
;       御苦労様でした
;
.
```


★現在のプログラム・コーナーはとてもハイレベルな作品ばかりで驚いています。ボクもベーマガ読んで勉強しなければ……!!（群馬県高崎市・**たつみようへい17才**）……【**つぐ美**：ベーマガの読者のみんなは，勉強家ばかりですごいね。**影**：つぐ美ちゃんも見習わないと。】

ザ☆ゲーム ミュージック プログラム

MS-DOS/X68000/Windows3.1以降＋SPICE＋SC55シリーズ

海腹川背・旬

●粟田英樹　©XING

煮魚よりも焼き魚…

SPICE用リスト第3弾は，XINGの「海腹川背・旬」からお届けします。元祖スーパーファミコン版「海腹川背」は一度しかプレイしたことがないので，はじめのうちはかなりてこずりました。到達するのが一番やさしいエンディングしか見ていません。BGMはどの曲もゲーム世界によくマッチしていて，しかも単独に聴いても素晴らしい曲だと思います（未到達のフィールドにまだ聴いていない曲があるかもしれませんね）。

リストについて

●ハイハットパート

今回はハイハットパート（トラック4）の記述に，パラメータ置換を利用したマクロ機能を用いています。リズムパートのように同じようなシーケンスが何度も出てくる場合は，SPICEの強力なマクロ機能を用いることにより，入力の手間を大幅に軽減することができます。ほとんど同じシーケンスだけれども少しだけ異なる，という場合「少しだけ異なる」部分をパラメータ化してしまいます。今回のリストでいうhihatA，hihat00がそうです。

●ストリングスパート

ストリングスパート（トラック9）では，独立に動く2種類のパートを単一のトラックで記述しています。従来のMMLでは，一つのトラックで複数の音を扱う場合は，和音やアルペジオが限界でしたが，SPICEでは独立に動くパートを一度に記述することが可能となっています。@q1では音長値からゲートを引いた値がゲート長（発音時間）となるので，ゲートに負の値を指定すると音長値よりも長い発音時間を実現できます。例えば，@％1 q@q1 c2, -2e4g4だと最初のcは「2分音符－（－2分音符）＝全音符」となります。ただし，このような記述はMMLがかなり複雑になり，可読性も悪いので，通常はトラックを分けて記述します。このような理由から，筆者はドラムパートをバスドラム，スネアドラム，ハイハットに分けて，別のトラックに記述しています（トラック2～4）。

●音色の設定

音色の設定は最後まで頭を悩ましました。今回はSC-88シリーズおよびVSC-88での互換モード，並びにVSC-55での再現性を考慮して，フィルタ系のパラメータには手をつけず，エンベロープ系のパラメータを変更するにとどめてあります。しかし筆者は音楽データに関しては「データ作成者の意図は，データ作成時の環境と同一環境で再現されればよい」と考えています。皆さんはどのようにお考えでしょうか。

掲載リストについての質問等がありましたら編集部にお寄せください。

E-mail:hawata@ss.titech.ac.jp

『海腹川背・旬』のミュージック・プログラム・リスト

```
;――――――――――――――――――――――――――――――――――――
;         「海腹川背・旬」より
;        データ入力      粟田英樹 (H.Awata)
;――――――――――――――――――――――――――――――――――――
#include        <smfstd.smi>
#include        <smf_gm.smi>
#include        <rol_gs.smi>
#include        <yuu.smi>
;――――――――――――――――――――――――――――――――――――
#copyright      "Copyright (C) 1997 XING"
#music-name     "「海腹川背・旬」より"
#programmer     "粟田英樹"
#instrument     "Roland SC-55 series"
;――――――――――――――――――――――――――――――――――――
#division       48
#tempo          119
;――――――――――――――――――――――――――――――――――――
#define S:s?1?2,256,-1
#define W:@{REM:"Initial wait"}
#define Name:@{TRACK-NAME:?1}
#define init:@{REM:"Bend range"} ${bend-range:?1} r2 ¥
             @{REM:"Bend set"} @B?2 r2 ¥
             @{REM:"Reverb send level"} ${rev-level:?3} r2 ¥
             @{REM:"Chorus send level"} ${cho-level:?4} r2 ¥
             @{REM:"Key shift"} ${key-shift:?5} r4
#define init-Nop:r2 r2 r2 r2 r4
#define V:$$+20
;――――――――――――――――――――――――――――――――――――
@s      001,-4096,      12,12,0,        @e
@s      002,-4096,      08,08,0,        @e
@s      003,0,          12,12,4096,     12,1,4096,      0,0,0,  @e
@s      004,-4096,      18,18,0,        @e
@s      005,-4096,      8,1,-4096,      24,24,0,        @e
@s      006,0,          144,144,-64,    192,1,-64,      0,0,0,  @e
;――――――――――――――――――――――――――――――――――――
2       ${Name:"Drum (Bass Drum) & System"}
3       ${Name:"Drum (Snare Drum & Tomtom)"}    @z10    $W r098
4       ${Name:"Drum (Hihat & Cymbal)"}         @z10    $W r100
5       ${Name:"Bass"}                          @z1     $W r102
```

★インターネットをやりたいのだが，クレジットカードを作らなきゃならないので，めんどうである。18才でも高校生はだめらしい……。（茨城県新治郡・**市村明延18才**）……【**つぐ美**：この際，社会人になっちゃうとかは？**編**：学生時代を楽しんだほうがいいですよ…ホント…。】

```
6       ${Name:"Synth. Perc."}                      @z2    $W r104
7       ${Name:"Brass"}                             @z3    $W r106
8       ${Name:"E.Piano"}                           @z4    $W r108
9       ${Name:"Strings"}                           @z5    $W r110
10      ${Name:"Bell 1 (L)"}                        @z6    $W r112
11      ${Name:"Bell 2 (R)"}                        @z8    $W r114
12      ${Name:"Synth. 1"}                          @z9    $W r116
13      ${Name:"Synth. 2"}                          @z11   $W r118
14      ${Name:"Synth. 3 (B part)"}                 @z12   $W r120
15      ${Name:"Percussion"}                        @z10   $W r122
16      ${Name:"Bell Tree"}                         @z13   $W r124
;--------------------------------------------------------------------
2       @z1
2       @{REM:"GS reset"}           ${ROLAND-GS-RESET:}          r4
2       @{REM:"Reset controllers"} ${RESET-ALL-CONTROLERS:}      r4
2       @{REM:"Reverb"} ${rev-mac:$03} ${rev-chr:$03} ${rev-lpf:$00}
2        ${rev-lev:$3E} ${rev-tim:$50} ${rev-dfb:$00} ${rev-stc:$00} r2
2       @{REM:"Chorus"} ${cho-mac:$02} ${cho-lpf:$00} ${cho-lev:$3C}
2        ${cho-fbk:$00} ${cho-del:$00} ${cho-rat:$28} ${cho-dep:$04}
2        ${cho-str:$7F} r2
2       @{REM:"Voice Reserve"}
2       ${voice-reserve:00,00,00,00,00,00,00,00,00,00,00,00,00,00,00}
2       r84
2       @z10
;--------------------------------------------------------------------
;                  Bend range, Bend set, Reverb, Chorus, Key shift
2,7,10,13          ${init: 2, 0, 60, 0,   0}
3,4,15             ${init-Nop:}
5                  ${init: 2, 0, 40, 0, -12}
6,8,9,11,12,14     ${init: 2, 0, 40, 0,   0}
16                 ${init: 2, 0, 80, 0,   0}
;--------------------------------------------------------------------
2        @000 r1 v080 r1 w127 r1 p 64 r1 M0               r80
3             r1      r1      r1      r1                  r78
4             r1      r1      r1      r1                  r76
5        @033 r1 v080 r1 w127 r1 p 64 r1 M0               r74
6        @015 r1 v090 r1 w127 r1 p 94 r1 M0               r72-2
6                                          ${e-at2:-4}    r2
7        @056 r1 v080 r1 w127 r1 p 64 r1 M0               r70
8        @005 r1 v084 r1 w127 r1 p 34 r1 M0               r68
9        @050 r1 v080 r1 w127 r1 p104 r1 M0               r66-2
9                                          ${e-at2:-6}    r2
10       @088 r1 v080 r1 w127 r1 p 34 r1 M0               r64
11       @@127
11       @023 r1 v080 r1 w127 r1 p104 r1 M0               r62-2
11                                         ${e-dt2:+6}    r2
12       @082 r1 v080 r1 w127 r1 p 34 r1 M0               r60
13       @@127
13       @070 r1 v090 r1 w127 r1 p 64 r1 M0               r58-2
13                                         ${e-at2:-3}    r2
14       @025 r1 v080 r1 w127 r1 p 24 r1 M0               r56
15            r1      r1      r1      r1                  r54
16       @@005
16       @124 r1 v060 r1 w127 r1 p 24 r1 M0               r52
;--------------------------------------------------------------------
2          i00 o2 @%1 l 8 u100 @q0 q%2  @[+10 @]-10
3          i00 o2 @%1 l 8 u080 @q0 q%2  @[+10 @]-10
4          i00 o2 @%1 l 8 u060 @q0 q%2  @[+10 @]-10
5          i00 o3 @%1 l 8 u096 @q1 q%2
6          i00 o4 @%1 l 0 u080 @q1 q%5
7          i00 o4 @%1 l 8 u080 @q1 q%12
8          i00 o3 @%1 l 0 u080 @q1 q%0
9          i00 o4 @%1 l 8 u072 @q1 q%0
10         i00 o6 @%1 l 8 u096 @q1 q%0
11         i00 o4 @%1 l 8 u050 @q1 q%0
12         i00 o5 @%1 l 0 u054 @q1 q%0
13         i00 o4 @%1 l 8 u096 @q1 q%0
14         i12 o4 @%1 l 8 u072 @q1 q%0
15         i00 o4 @%1 l 8 u090 @q0 q%2
16         i00 o4 @%1 l 8 u030 @q1 q%0
;--------------------------------------------------------------------
;          Sequence
;--------------------------------------------------------------------
#define hihatA:?1]]f+[f+]]f+[[
#define hihatB:f+]]f+[f+]]f+[[[[
#define hihatC:${hihatA:f+} ${hihatB:}
#define hihat00:${hihatA:?1} ${hihatB:} ¥
                ${hihatA:f+} f+16]f+16]f+[f+]]?2[[[[
#define hihat01:${hihat00:<a>,f+}
#define hihat02:${hihat00: f+,f+}
#define hihat03:${hihat00: f+,[[[a+]]]}
#define hihat04:${hihatC:} f+]]f+[f+]]f+16]f+16[[[ f+]]a+[f+r[[
#define conga01:er%1dde16e16d+err8-%1
#define conga02:er%1dde16e16d+16d+16eed+16d+16-%1
#define seq01:r4?1r8r8?1r4
;--------------------------------------------------------------------
;        Intro.
;--------------------------------------------------------------------

*        Drum
2        o2 l 8 r2 rrrc
3        o2 l 8 r2 r%21e($$-10)%3eer
4        o3 l 8 r2 rrrr

*        etc
5,6,7,8,9,10,11,12,13,14,15,16   r1

;--------------------------------------------------------------------
2,3,4,5,6,7,8,9,10,11,12,13,14,15,16       |:0
;--------------------------------------------------------------------

*        Drum (Bass Drum)
2        ${voice-reserve:03,01,02,01,02,01,02,00,02,00,02,00,00,00,00}
2        o2 l 8 |:3 crrcrcrc :| crrccrrr
2                crrcrcrc crrcrcrr crrcrcrc crrrcrrr
2        ${voice-reserve:03,01,01,00,03,02,02,00,02,04,02,00,02,00,00,00}
2        o2 l 8 |:2 |:2 crrccrrc :| crrccrrr crrccrrc
2                crrcrcrc crrcrrrc crrcrcrc crrrcrrr :|
2        o2 l 8 crrcrcrc c1
2        ${voice-reserve:03,01,02,00,04,03,04,00,01,00,01,01,00,00,00,00}
2        o2 l 8 |:2 |:7 crrcrcrc :| : crrccrrr :| crrcrcrc
2        ${voice-reserve:03,01,00,00,04,04,00,00,02,00,02,02,00,00,00,00}
2        o2 l 8 crrcrcrc r1

*        Drum (Snare Drum & Tomtom)
3        o2 l 4 |:7 rere :| rr l 8 rfe($$-10)%2e%22g
3        o2 l 4 |:2 |:7 rere :| r2 : l 8 rae16e16f :|
3           l 8 ra($$-10)%2a%22fe16e16
3        o2 l 4 rere l 8 rb($$-10)%2b8-%2bggfe16e16e
3        o2 l 4 |:2 |:7 rere :| : rere16e16g8 :| rere
3        o2 l 4 rere l 8 rb($$-10)%2b8-%2rgrfee

*        Drum (Hihat & Cymbal)
4        o2 l 8 ${hihat01:} |:2 ${hihat02:} :| ${hihatC:} <c+2c+2>
4        o2 l 8 |:2 ${hihat01:} ${hihat03:} ${hihat02:}
4                ${hihatC:} : <c+4>g+4g+4r4 :| <a4>g+4<a4>r4
4        o2 l 4 <a>rrf+ <c+>rrr
4        o2 l 8 |:2 ${hihat01:} |:2 ${hihat02:} :| : ${hihat03:} :|
4                ${hihat02:}
4        o2 l 8 ${hihatA:f+} f+]]f+[f+[[<c+> r1

*        Bass
5        o3 l 8 g-rrd-&d-d-g-d- g-rrd-&d-g->g-<e-16e16
5        frrc&ccf>f b-rrfb-4a-4<
5        g-rrd-&d-d-g-d- frrc&cce4 e-rr>b-&b-<${S:b,1}e-c>g- a-2<a-2
5        o3 l 8 |:2
5        d-rr>a-<a-rrf >b-rrfa-rfb-16<d-16 e-rr>a-<a-rcc frrd->b-rrb-
5        <g-rrd-a-rre- d-rrg-&g-4>g-<d- g-rrd-&d-${S:b,1}g-d->g- :
5        a-2<a-2 :| a-2>a-2
5        o2 l 8 b-rrf&ffb-<f e-4.r>a-4.r
5        o3 l 8 |:2
5        |:2 e-rr>b-&b-b-<e->b-< : d-rr>a-&a-a-<d->a-16<d-16 :| :
5        d-rr>a-&a-a-b<c d-rr>a-&a-a-<d->a- brr<${S:b,1}g-&g->bg-b
5        arre&eea<e e-rr>b-<a-4>a-4< :|
5        d-rr>a-&a-a-<a->a-< frrc&cfc>a- b-rr<f&fb->b-<f16f16>
5        brrg-&g-g-bg- a-rre-&e-${S:b,1}a-e-<a-
5        o3 l 8 g-rrd-&d-d-g-d-& d-1

*        Synth. Perc.
6        o4 l 0 |:2
```


★ソフトインフォメーションに細かなミスが多くなっています。数が多くて大変とは思いますが正確な情報をお願いします。(岩手県釜石市・鉄人坂井19才)……【**編**：なるべくミスのないよう努力していますが。**編集長**：今回はGWのおかげで〆切がはやいぞ。**編**：……は…？】

```
6      g-&b-8b-&<d-8>b-&<d-8>g-&b-8b-&<d-8>g-& b-8 r4 r1 :
6      f &a-8a-&<c 8>a-&<c 8>f &a-8b-&<d-8>a-&<c 8>r4 r1
6      :| r1 r1
6      o4 l 8 |:2 r1 r1 r1 r1 ra-a<d->g-e-a-r a-b<e-d-&d->baa-
6      g->a<d-g->g-<d-g-d- : r<d-c>a-r2 :| r1
6      o4 l 8 u094 r4. ab-<frd fre-rd-rcr
6      o4 l 0 u076 q%9 @[+10 @]-10
6      |:2 ${seq01:b-&<d-8>} ${seq01:a-&<c8>} :|
6      ${seq01:a-&b8} ${seq01:b-&<d-8>} ${seq01:b&<d-8>}
6      [ r8>e-&<e-8>g-&<g-8>b-&<b-8 d-&<d-8>r8c&<c8>r8
6      >a-&<a-8 ] r8b-&<d-8>r8r8b-&<d-8>r4 ${seq01:a-&<c8>}
6      ${seq01:b-&<d-8>} |:2 ${seq01:a-&<c8>} :| ${seq01:b-&<d-8>}
6      ${seq01:g-&b8} ${seq01:a-&<c8>} r1 r1

*      Brass
7      o4 l 8
7      r1 rb-rfrg-ra-& a-2.,%0r4 rd-,%0f,%0<d-,%8rcr>a-& a-2.,%0r4
7      r1 r1 r1
7      |:16 r1 :| r1 r1 |:16 r1 :| r1 r1

*      E.Piano
8      o3 l 0 g-&b-&<d-&f1> a-&<c&e-&g-1> a-&<c&e-&a-1
8      c&d-&f&a-2 d-&f&a-4 c&e-&g-4>
8      g-&b-&<d-&f1> a-&<c&e-&f2. c&e-&g4> b-&<d-&g-1>
8      b-&<d-&f2> a-&<c&e-&g-2
8      o3 l 0 |:2 a-&<c&d-&f2 c&a-2 d-&f&a-2 c&a-2
8      |:2 c&d-&f2 :| e-&<c2> d-&a-&b-2
8      d-&e&a-2 >b&<e-&a-2 d-&e&a-4. d-&e&b-8+2
8      d-&e&a1 e-&g-&b-2 : e-&a-&<c2 :| >c&e-&a-2
8      o4 l 0 d&f&a1 >b-&<d-&f2 >a-&<c&e-2
8      o3 l 0 |:2
8      |:2 g-&b-&<d-&f1> a-&<c&f1> :| : a-&b&<e-1> b-&<d-&e-1>
8      a&<d-&e1> |:2 a-&<d-&e-2> :| :|
8      a-&<c&e-&f1 c&d-&f&a-1 >b-&<d-&e-&g-1> a-&<c&e-&g-1>
8      o3 l 0 a&<d-&e2..>a-&<c&d-&f8 +1

*      Strings
9      o4 l 8 @[+10 @]-10
9      |:5 r1 :| rf<cd-e-4d-f& f>b-<d-2.>>
9      l 0 ]] b-&<d-&f2> a-&<c&e-2 [[
9      o3 l 4 l*0 @[+15 @]-15 |:8 r1 :|
9      ra-<cf> l 0 ] b-($V),-2<d-,-1f2,-2>f($V)4<c($V)4
9      d-($V),-2g-2,-2>b-($V)2<
9      c($V),-2a-2,-2e-($V)4d-($V)4
9      c+,-2e($V),-2g+2,-2>b&<d+($V)2
9      c+($V)&g+&b4.e($V)&f+&a+8+2 >a($V)&<c+&f+&a1
9      d-&g-&b-2c&e-&a-2 [
9      o5 l 1 c r
9      o3 l 8 u064 @[+10 @]-10 |:3 r1 :| r4. f<cd-e-d- e1
9      l 4 g-e-eg- a-1 r2..<<e-($$-30)16e($$-15)16
9      l 0 f1& f1& f1& f2+8e-8d-8c8& c2.>]]d-&f&a-4 >a-&<d-&f2d-&f&a-2
9      >b-&<e-&g-1 >a-&<c&e-1 [[
9      o5 l 0 u064 @[+10 @]-10 q%3
9      r4c+&f+&a4>a&<c+&f+4c+&f+&a8d-&f&a-8 +1

*      Bell 1 (L)
10     o6 l 8 |:2 f2.b-a-& a-1 : e-2.cd-& d-1 :| r2r<d->b-g- f2e-2
10     o5 l 8 u050 |:2 r1 r1 r1 r1 <e4ree-4rr> rb<e-d-&d->baa-
10     g->a<d-g->g-<d-g-d- : r<d-c>a-r2 :| r1
10     o4 l 8 u054 r4.ab-<frd a-rg-rfre-r
10     o5 l 8 u072
10     |:3 r1 :| r4.f<cd-e-d- e1 l 4 g-e-eg- c+32,-32e32,-32g+2... r1
10     |:6 r1 :| re-g-b- e-48,-48a-48,-48<c48+4..+4r4 r1 r1

*      Bell 2 (R)
11     o4 l 8 |:7 r1 :| r2ra-<d-e-
11     o5 l 8 |:2
11     f4.g-e-4.f e-d-cd-&d-2 >${S:b,1}b-<d-d->b-<d-4${S:b,1}b-a-&
11     a-2r2 r1 r1 r1 r2 : r>a-<d-e- :| r4c4
11     o5 l 4 f.r8+2 r1
11     o5 l 8 u088 |:2 > r1 r2rb-fg- a-1 |:5 r1 :| :|
11     o5 l 4 u080 raf+a8a-8+ 1

*      Synth. 1
12     |:8 r1 :|
12     o5 l 0 |:2
12     r1 r4.d-&f8e-&g-16r16f&a-4,$$-%2e-&g-16r16 ${S:b,3}d-&f8d-&f4.r2
12     r8c&e-8>a-&<c16r16c&e-16r16d-&f16r16>a-&<d-4,$$-%2d-&f16r16
12     d-&e2r2 r1 r1 r1 :| r1 r1
12     |:16 r1 :| r1 r1

*      Synth. 2
13     o3 l 8 |:7 r1 :| r2ra-<d-e-
13     o4 l 8 |:2
13     f4.g-e-4.f e-d-cd-&d-2 >${S:b,1}b-<d-d->b-<d-4${S:b,1}b-a-&
13     a-2r${S:b,1}fg-a- a-4.ag-4.e- g-32a-32g-16ee-e&e4.>${S:b,1}b<
13     d-eed-e4${S:b,1}a- : a-& a-2r>a-<d-e- :| g-& g-2e-4c4
13     o4 l 4 f.r8+2 r1
13     o3 l 8 |:2 |: r${S:b,1}b-<d->b-<fe-d-e-> : a-b-4a-8+2 :|
13     <fa-${S:b,1}b-a-8+2 : rg+g+g+${S:b,1}g+f+eg+ f+g+f+d+&d+c+>b<d+
13     c+rr${S:b,4}e&ed+c+d+ c+2r2 :| ra-a-a-${S:b,4}a-fb-<c
13     ${S:b,5}d-4c>b-&b-${S:b,1}fe-d- e-2..>b-< fg-a-f&fd-e-d-&
13     o4 l 1 d- r

*      Synth. 3 (B part)
14     |:8 r1 :| |:16 r1 :| r1 r1
14     o3 l 8 |:2 |: r${S:b,1}b-<d->b-<fe-d-e-> : a-b-4a-8+2 :|
14     <fa-${S:b,1}b-a-8+2 : rg+g+g+${S:b,1}g+f+eg+ f+g+f+d+&d+c+>b<d+
14     c+rr${S:b,4}e&ed+c+d+ c+2r2 :| ra-a-a-${S:b,4}a-fb-<c
14     ${S:b,5}d-4c>b-&b-${S:b,1}fe-d- e-2..>b-< fg-a-f&fd-e-d-&
14     o4 l 1 d- r

*      Percussion
15     o4 l 8 |:4 ${conga01:} : ${conga02:} :| r1
15     o4 l 8 |:2 |:4 ${conga01:} : ${conga02:} :| r1 :|
15     o4 l 8 er%1dde16e16d+err8-%1 r1
15     o4 l 8 |:8 ${conga01:} ${conga02:} :|
15     o4 l 8 er%1dde16e16d+err8-%1 r1

*      Bell Tree
16     |:8 r1 :|
16     o3 l 8 @[+5 @]-5 |:15 r1 :| c<[c[g<[c[e[g<[${S:w,6}c4,-2.
16     r1 r1
16     |:16 r1 :| r1 r1

;―――――――――――――――――――――――――――――――――――――――
2,3,4,5,6,7,8,9,10,11,12,13,14,15,16     :|
;―――――――――――――――――――――――――――――――――――――――
2,3,4,5,6,7,8,9,10,11,12,13,14,15,16     @%1 r1 @{REM:"End of track"} @e
;―――――――――――――――――――――――――――――――――――――――
;      end of file.
;―――――――――――――――――――――――――――――――――――――――

; 以後は打ち込み確認用データです。打ち込む必要はありません。
; Trk:      Total: LP Start:   LP End:  LP Total
;   1:        0mc
;   2:    17784mc     384mc    8832mc    8448mc
;   3:    17808mc     384mc    8832mc    8448mc
;   4:    17762mc     384mc    8832mc    8448mc
;   5:    17782mc     384mc    8832mc    8448mc
;   6:    17779mc     384mc    8832mc    8448mc
;   7:    17808mc     384mc    8832mc    8448mc
;   8:    17856mc     384mc    8832mc    8448mc
;   9:    17856mc     384mc    8832mc    8448mc
;  10:    17808mc     384mc    8832mc    8448mc
;  11:    17856mc     384mc    8832mc    8448mc
;  12:    17856mc     384mc    8832mc    8448mc
;  13:    17856mc     384mc    8832mc    8448mc
;  14:    17856mc     384mc    8832mc    8448mc
;  15:    17761mc     384mc    8832mc    8448mc
;  16:    17856mc     384mc    8832mc    8448mc
```

マイコンBASICマガジン 明日のスター・プログラマー

今月のベスト・プログラマー

編：いやぁ今月は投稿がとても多かったですねぇ〜。

Dr.D：みんな，春休みを利用して作ったんじゃな。ということは今月は内容が充実しているとみていいのかな？

編：そうですねぇ〜，レベルの高さもあるんですが，今月はいわゆる「ベーマガっぽい作品」が多かったですね。

Dr.D：市販品のような完成された魅力ではなく，素人っぽく荒削りじゃが，生き生きとしたバイタリティを感じさせる作品というわけじゃな。

編：その中でも印象が強かったのは，紋ノ介クン作「居合い抜き」（PC-98用）です。シンプルなんですが楽しいゲームとして仕上がっていますね。

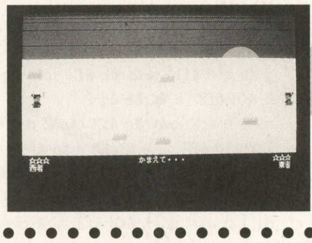
つぐ美：画面構成が雰囲気でてるし，倒れたときのキャラも凝っていて，思わず笑ってしまいます。

編：ということで今月のベスト・プログラマーは，満場一致で紋ノ介クンに決定です！おめでとう。

つぐ美：ところでDr.，ちょっといいかしら？「DISK-BASICで原稿のファイルってどうやって作るんですか？」という質問がきてるんですけど……。

Dr.D：DISK-BASICでの投稿の場合は，テキスト・ファイルを作るのが大変じゃから無理に作らなくてもいいぞ。

編：なかにはDOSフォーマットのDISKと2枚組で送ってくれる人もいますね。



▲PC-98用「居合い抜き」

今月はもう一歩のところでしたで賞

●PC-9801用「ROTATION PLANET」／佐藤琢哉（**編**：この作品は本当に惜しかったです。鬼ごっこゲームなのですが，本当に良くできていました。しいて改良を求むなら，鬼の交代時間が短すぎる点かな）

●PC-9801用「EVEN・BLOCKS」／VXたろう（**編**：落ち物系天秤ゲームですね。かなり遊べるゲームに仕上がっていたと思います。しかし残念ながらオリジナル要素が少なかった気がします）

●PC-9801用「LINE FIGHT」／中野誠士（**Dr.D**：ワイヤー・フレームの格闘ゲームじゃな。背景の処理などはかなりカッコいいぞ！何が悪いというわけでもないんじゃが，目立った要素もないのぉ）

投稿ありがとう

坂井弘亮／工藤賢志／VXたろう／サービィ／塩野目剛亮／梶原重幸／近江／内堀将典／紺野繁昭／高野拓未／小川勝彦／小林　諒／辻　智幸／中部一臣／稲生弘規／原山俊哉／紀藤尚樹／緒方通夫／星山正二／柿沼雄一／大河原　卓／寺門章幸／田山孝祐／アンアン／仁科一昌／村瀬弘夫／織戸次男／谷　康一郎／菊地雅一／ナンジャ／WHITE&BLACK／三井輝男／佐藤　泉／深沢貞昭／鈴木健作／GENESIS SOFT／林原清彦／武藤献／小泉正澄／白鳥文成／柳沢　潔／古池清孝／サイレント・ゲイル／新居敬／Mr.Ryuichi／桑元　曜／高橋成輝／長谷部邦彦／小椋香津美／本間武志

※全員紹介できなくてごめんなさい。

影さんの マジック・ボックス
（ワンテク&アイデア募集コーナー）

影：このコーナーは，みなさんのプログラミングに関するワンポイント・テクニックや，アイデアなどを紹介していこうというもの。投稿する際は，機種や動作環境などもしっかり明記してください。

あて先：〒141 東京都品川区東五反田1-11-15 電波新聞社マイコンBASICマガジン編集部「影さんのマジック・ボックス」係

今月の1ライン・プログラム

対応機種：SHARP POCKET COMPUTER PC-E650シリーズ互換機

タイトル：NO HDD

この1行プログラムは，まだ私がBASICをはじめたばかりのとき，某ポケコン用につくったものを，E650用にアレンジしたものです。操作はすべてスペース・キーでおこない，二つそろうと5点，三つだと9点はいります。時間があったら打ち込んでみてください。

```
1:I$=INPUT $(1):REPEAT :A=RND 7, B=RND 7, C=RND 7:PRINT A;B;C, S;CHR$13;:UNTIL INKEY$ =" ":IF (A=B)*(A=C)LET S=S+9:GOTO 1ELSE IF (A=B)+(A=C)+(B=C)LET S=S+5:GOTO 1ELSE S=S-1:GOTO 1
```

新潟県西蒲原郡・A-WAT

今月のワンポイント・テクニック

```
******************************
      BASICワンポイント・テクニック
******************************
```

対応機種
①NEC　PC-98シリーズ　N88日本語BASIC（86）・DOS／DISK
②富士通 FM TOWNSシリーズ F-BASIC386
③他 ほとんどのBASIC言語に有効
（CPUが遅すぎるとうまく動作しないでしょう）

「速いCPUのマシンでも（だいたい）同じスピードで動作するルーチン」

```
100 CLS
110 T$=TIME$
120 IF T$=TIME$ THEN GOTO 120
130 T$=TIME$:T=1
140 IF T$=TIME$ THEN T=T+1:GOTO 140
150 W=T
160 PRINT "*";
170 A=1
180 IF A<>W THEN A=A+1:GOTO 180
190 GOTO 160
```

（ウェイトをかけるプログラムに応用できます）

理論的には他のCPUでも同じスピードで動くはずですが，実際にはやっていないのでよくわかりません。このままではウェイトが重すぎるので，W=INT（T／3）などとして応用するといいでしょう。

FOR文を使っているので，いくぶんガサツになると思いますが，CPUが速すぎて使えないという位のプログラムには有効だと思います。TIME$を使っていますが，実際の時間にはなりません。

山形県長井市・D=ed

機種&言語：Windows&Delphi

～文字のスクロール～

ちーす，A-sicでふ。今回紹介したいのは，「文字のスクロール」でふ。これをたった4行でやってしまいましょう！

やりかたですが，フォームにタイマーコンポーネントをひとつポンと置いてください。そして，それをダブル・クリック！そこで下のように打ち込んでください（変更か所はアミガケ部分）

<全文>（ただし，最初のほう省略）

```
var
  Form1: TForm1;
      f:Integer;
implementation
 {$R *.DFM}
procedure   TForm1.Timer1.Timer(Sender:
TObject);
var
  S: String;
begin
  S :='スクロールできるのは大文字だけですよ。';
  Form1.Caption := Copy(S, f - 1, 40);
  f := f + 2;
  if f > Length(s) - 20 then f := 0;
end;
end.
```

Delphiの投稿者が少ないですね。がんばれDelphi!!
HomePage:http://www.tky.threewebnet.or.jp/~asic

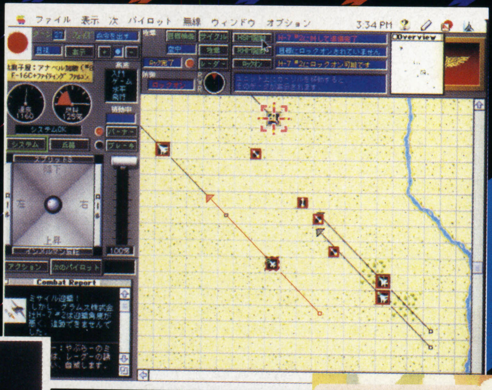
＊この文字列だとすぐスクロール終わってしまうので，ちょっと変更してください。

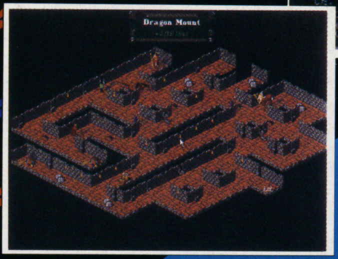
千葉県佐倉市・A-sic

で・ば・ぐ '97年5月号127ページに掲載のPC-9801「TETOG」は，DOS-BASIC用です。記事中の注意書き“リスト1の1050行にあるKMID$中の1+1を1+2に変更する”というのは，DISK-BASICで使用する場合の注意点です。

COMPUTER ENTERTAINMENT SIDE

コンピュータ・エンターテインメント・サイド





BASIC MAGAZINE NEWS
●『マーヴル・スーパーヒーローズVS.ストリートファイター』正式発表／他 … 171
●Win95版『ボンジャック』発表／他 … 172
●『ストリートファイターEX plus』PSに移植決定!! … 173

セガのWin95用新作画面公開
うぃん!! ウィン!! Windows … 174

Falcom Windows95 NEWS第2回
ロードモナークPro … 178

料理の鉄人in無人島編 … 179

『フライトコマンダー』誌上対戦開始／
敵は死んだか白旗はまだかいな … 180

5年ぶりに続編登場
『トラフィックコンフュージョンII』がやってきた／ … 182

サイキックフォース命Special／
『サイキックフォース2(仮)』開発者インタビュー … 184

ストリートファイターIII　最終ボス・ギル攻略講座 … 185

『マジドロIII』のすべてがわかる!!
マジカルドロップIII徹底攻略 PART1 … 186

新システム＆キャラ別ワンポイント攻略／
ヴァンパイア セイヴァー発売直前講座 … 190

キャプチャー・システムの全貌が明らかに
Gダライアス … 194

ゲームで対決／　勝てば読プレの新連載
Fooすけのナンかチョーダイ／ … 196

『ソニック』がサターンにやってくる／
サターン最前線 … 198

スクウェアの最新作ほか4タイトルを紹介
プレイステーションJournal … 200

「マスターズ大会」をレポート／
とことんぷよぷよSUN … 202

来場者121,172人の大イベント／
東京ゲームショウ'97春レポート … 204

俺コレ・スーパーライトメンソール … 206

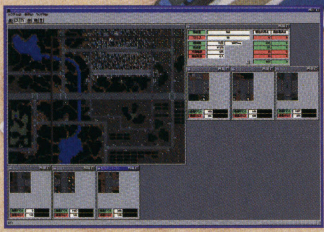
これ1冊であらゆるエンターテインメント・ソフトの情報がわかる／
97年5月に発売される全275本を収録
SUPER SOFT Hot Information … 207

ファイナルステージ … 251
マジカルドロップIII徹底攻略 PART2 … 252
ALL ABOUTシリーズ情報局 … 256
G I 選ばせていただきます … 257
バーチャファイター3セミナー … 258
シムシティ2000ネットワークエディション … 261
ザ・コンビニ　アナザーワールド 健全経営マニュアル … 262
ルナティックドーン～前途への道標　バイラーダスの歩きかた … 264
●ゲーム考現学 … 266
●読者の闘技場for Windows95 … 268
●花火職人になろう／第1回花火コンテスト結果発表 … 270
●読者の意見・ホンキでPlayホンネでReview!! … 271
●おたのしみ読者プレゼント … 274
●ENTERTAINMENT SIDE INFORMATION … 274
●読者のページ～あくせすROOM … 276
●CHALLENGE／ HIGH SCORE／ … 277
●ビデオゲーム CLASSIC GUIDE … 284
●ソフトハウス10社のPRページ
SOFTWARE HOUSE HOT INFORMATION … 287

▶▶▶ここからあとのページでは，コンピュータを使った楽しいソフトウエアや，その周辺の話題を満載しています。

This is COOL
COMMAND & CONQUER
APR.25.FRI
ON SALE
@6,800YEN
[SIMULATION]
全世界で受賞した栄光の数々。
Here is the list of awards that C&C has won:
1995 Game of the Year-Computer Game Review
1995 Planet Studio Award for Games/Game Development
1995 Rommie-Best Strategy Game-CD ROM Today
1995 Computer Game of the year-Computer Games Strategy Plus
Golden Triad Award-Computer Game Review
1996 Strategy Game of the Year-Computer Gaming World
Best Strategy Game-PC Gamer
Editor's Choice Award-PC Gamer
Real Time Strategy Game of the Year-Computer Games Strategy Plus
Developer's Spotlight Award-Computer Game Developer's Association
Game of the Year-ECTS Italy
Game of the Year-ECTS Germany
Computer Game of the Year-ECTS
New Media Invision Award-Bronze Award
史上最強の戦略シミュレーション、ついにサターンへ侵攻。
COMMAND & CONQUER
SEGA SATURN
希望小売価格 ¥20,000(税別)
株式会社セガ・エンタープライゼス
〒144 東京都大田区羽田 1-2-12 お客様相談センター
0120-012235 受付時間 月〜金 10:00〜17:00(祝祭日除く)
このマークが表示されたソフトウエア、ハードウエアおよび周辺機器は、セガサターンと互換性があります。
●セガのゲームやアミューズメントテーマパークの情報はインターネットでご覧になれます。http://www.sega.co.jp
●表示価格は消費税抜きのメーカー希望小売価格です。
Command &Conquer is a trademark of Westwood Studios,Inc. ©1995,1996 Westwood Studios,Inc.All rights reserved. ©SEGA ENTERPRISES,LTD.1996

TGL
TECHNICAL GROUP LABORATORY
爆裂シスターズ参上！
今度はシティアドベンチャーだ？
5月30日発売予定
価格9,800円（税別）
Windows®95専用
FARLAND SAGA
ファーランドサーガ
時の道標
みち しるべ
●動作環境：Windows®95日本語版の動作が保証されている環境●CPU：Pentium™60MHz以上(100MHz以上推奨)●メモリ：12MB以上(16MB以上推奨)
●グラフィック：640×480(256色)表示可能なDirect X™に対応したグラフィックアクセラレータ●対応音源：CD-DA、MIDI(GS,GM)対応(なくてもゲームのプレイは可能です)
※Windowsは、米国マイクロソフト社の米国及びその他の国における登録商標です。※Pentiumは、米国インテル社の登録商標です。※画面は開発中のものです。予告なく仕様を変更することがあります。
本社/〒530 大阪市北区松ヶ枝町1番3号 高栄松ヶ枝ビル TEL06-353-0651 ©TGL1997
企画・開発・販売 株式会社 テイジイエル
■インターネットのホームページ http://www.tgl.co.jp



「ザ・コンビニ」のマスターピース・デビュー作が大幅にパワーアップして「II」登場！

「トラフィック・コンフュージョンII」は渋滞のない交通環境をつくりあげていくゲームです。画面を見ながら、交通調査やドライバーデータを基に信号、標識等を設置・調整して渋滞を解消してください。渋滞という現実問題にあなたの豊かな創造力で挑戦しましょう。

- バラエティに豊み、コンクエスト方式で連続性のある全36マップ。
- 昼夜・気象の変化､各種ランプなどの点滅も表現されるグラフィック。
- 一人一人に個性のあるドライバーが運転する約3,000の登場車両。
- 信号、車線、案内板、制限速度、道路閉鎖などの詳細な設定が可能。
- 道路の破損や荒れ、冠雪なども細かくシミュレートされる路面状態。
- ジャズ界の奇才“岡淳”がフィーチャーする心地よく響くサウンド。

株式会社マスターピース 〒180 東京都武蔵野市吉祥寺本町2-5-11松栄ビル7F TEL.0422-21-4925

©1997 Masterpiece Co.,LTD.

MASTER PIECE
イライラ、カリカリと、誰もがどうにかして欲しいと思っている交通渋滞。
"なんでこんなところに信号があるの!?"　"いつになったら開くんだ踏切は!?"
"よくわからないよこの案内板！"、アタマの中を駆け巡る怒りと数々の疑問。
果たしてこの複雑に絡みあった難題を、あなたは解決できるのでしょうか。
Traffic Confusion II
渋滞解消シミュレーション
トラフィック・コンフュージョンII
Windows95,WindowsNT4.0　CD-ROM版　5月30日発売！
価格￥7,800（税別）
動作環境　◆Windows95 CPU:486-100MHz以上、メモリ:8MB以上 ◆WindowsNT 4.0 CPU:Pentium 以上、メモリ:32MB以上 ●ビデオ：800×600 256色以上●要CD－ROMドライブ●MIDI対応
※Microsoft、Windowsは米国Microsoft Corporationの登録商標です。※画面は開発中のものです。実際の商品と異なる場合があります。

PlayStation
広がるプレステワールド!!
好評発売中
価格5,800円（税別）
伝説のSTGを移植!!
昨年アーケードで話題になった
本物のシューティング・ゲームが
遂にプレイステーションに登場！
他では味わえないレーザーボン
バーやボスキャラたちがきっと
プレイヤーの胸を熱くさせる！
95年度ゲーメスト特別賞受賞
首領蜂
DonPachi
A
B
C
プレイヤー
3タイプから選べ
ます。
CONTINUE ?
縦スクロールの大迫力
©ATLUS/CAVE
©1996 S.P.S.
HARDBALL 5
5月期全米ゲームヒット
ランキングNo.1！
実在する
大リーグの
プレイヤーを
使用し、ゲームを
楽しめます。
5つの
モードを
選択でき
ます。
好評発売中
価格5,800円（税別）
SPORT ACCOLADE
MAJOR LEAGUE BASEBALL PLAYERS
©1996 S.P.S. Hardball 5,Sport Accolade and the Sport Accolade logo are trademarks of Accolade,Inc. ©1995. Created by MindSpan.Accolade is an official licensee of the Major League Baseball Players Association. LOGO ©MLBPAMSA. Al Michaels is used under license by Accolade,Inc. a Warner Music group Company. All rights reserved.
（株）エス・ピー・エス
SPS
SPS
オークラ
ボーリング
アンフィニ
太平寺
信夫橋
旧4号線
沖高バス停
セブン
イレブン
福島駅
東北本線
SPSホームページ
URL http://www.sps.co.jp/
〒960 福島市太平寺字過吹24-1 TEL 0245-45-5777／FAX 0245-45-1804
マークおよび PlayStation は株式会社ソニー・コンピュータエンタテインメントの商標です。

"PS" マークおよび "PlayStation" は株式会社ソニー・コンピュータエンタテインメントの商標です。
PlayStation
衝撃を呼ぶ音速バトル
君は閃光の覇者となれ！
DEFEAT LIGHTNING
ディフィート・ライトニング
5月23日（金） 5,800円（税抜）
格闘レーシング
D.cruise Dream creators
株式会社ディー・クルーズ
〒144 東京都大田区萩中3-20-3 第三ハネハビル2F
TEL 03-3741-8900 FAX 03-3741-8901
5月23日よりディー・クルーズに関する情報をインターネットで発信開始!! ホームページへのアクセスコードは http://www.iijnet.or.jp/jolls/Dcruise/

マイコンソフト

パソコン映像・音声信号を4台のディスプレイ・スピーカーに分配

アナログRGB分配ユニット

ROOTY

ルーティー　標準価格10,800円（税別）

ROOTYは、2台のパソコン映像信号をセレクトスイッチで切り替え、最大4台のパソコン専用ディスプレイに同時表示ができる分配ユニットです。また、映像入力とは別に音声入力端子（ステレオ・ミニピン）を持ち、パソコンのサウンドカードやMIDI機器の音声も最大4台のアンプ内蔵スピーカーなどに音声分配もできますので、パソコンを使ったプレゼンテーションや会議、パソコン教室の授業など同じパソコン映像や音声を複数の人に「見せる」・「聞かせる」ことができます。

入力可能なパソコンは、DOS/V各機種とPC-9821シリーズで映像信号の映像帯域幅が125MHz以下のアナログRGB信号が対象となります。

ご注意：1280×1024ドット（60Hz）の映像が、およそ125MHzですが、これらの映像がすべて映像帯域幅125MHz以下とは限りません。パソコンや、ビデオカードによっては1280×1024ドット（60Hz）以下の映像信号でも映像帯域幅が125MHzを超えることがあります。

ROOTYの特徴

- ■パソコン画面を、4台のパソコン専用ディスプレイに同時に表示できます。
- ■サウンドカードやMIDI機器の音声を、4台のアンプ内蔵・スピーカーに出力できます。
- ■2台のパソコンを接続し、切り替えて使用できます。
- ■映像帯域幅125MHzまで対応可能（1280×1024ドット相当）。
- ■同期信号75Ωドライブ可能。
- ■HsyncとVsyncをCsync（複合同期信号）に変換できる切り替えスイッチ付き。

入力側に接続できる機器

【映像】図1のアナログRGB出力端子を持つ、DOS/Vパソコン（IBM PC/AT互換機）または、図1の端子を持つNEC PC-9821シリーズ

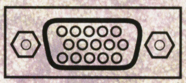
【音声】パソコンやMIDI機器のラインアウト端子（LINE OUT）から出力される音声を入力できます。本機の音声入力端子の形状は、ステレオ・ミニプラグになっております。

出力側に接続できる機器

【映像】本機に接続できるディスプレイは、入力側のパソコンに対応した15ピン・アナログRGBディスプレイ（図1の入力端子を持つ機種）です。

【音声】本機の音声出力端子には、アンプ内蔵のステレオ・スピーカーや、ステレオ・コンポなどが接続できます。

図1



接続できない機器

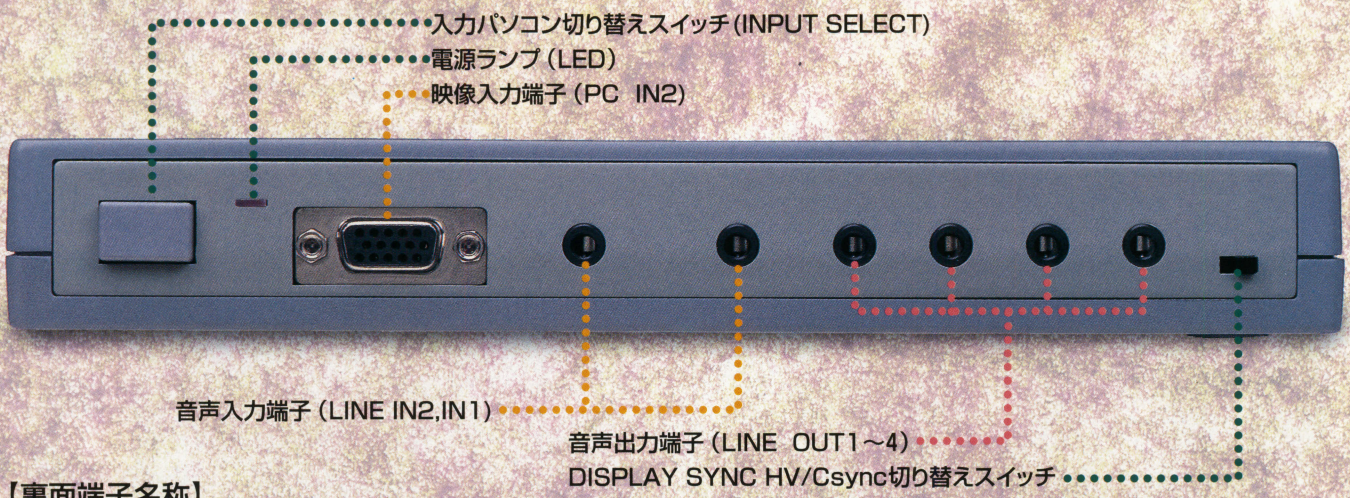
入力側のパソコンで、図1のアナログRGB端子を持たないパソコン

例 ディスプレイ一体型のパソコンで、外部RGB端子のない機種／ノート型のパソコンで、外部RGB端子のない機種／Macintosh,及びその互換機

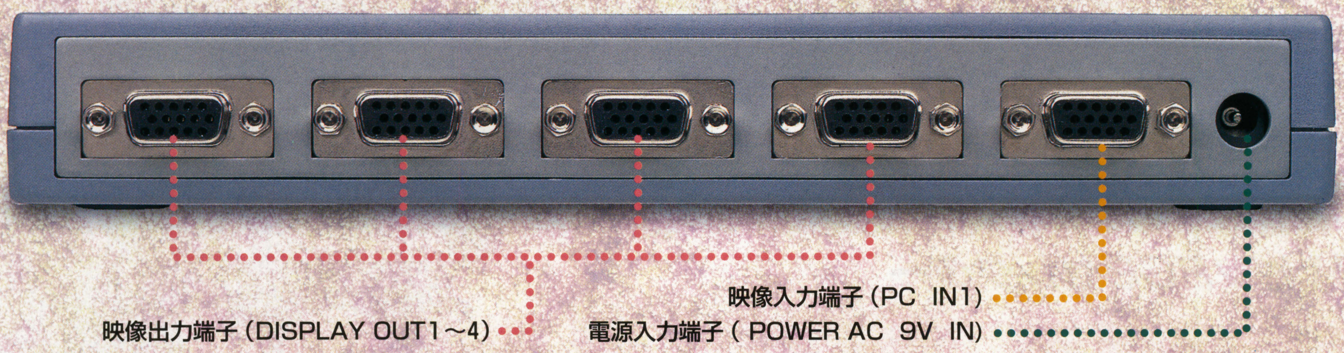
好評発売中

※Macintoshは、Apple Computer社の登録商標です。

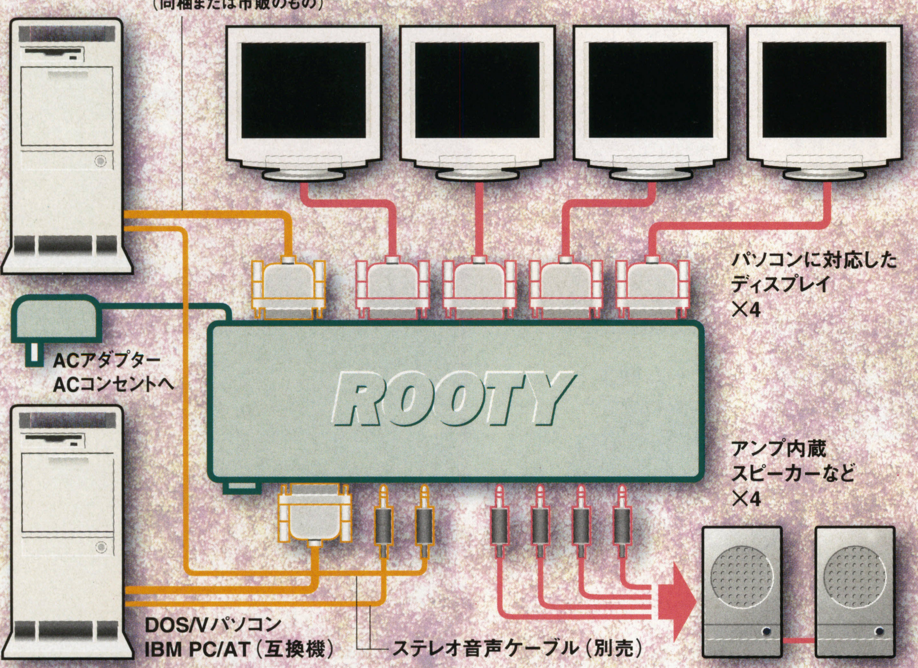
【接続端子名称】



【裏面端子名称】



【接続例】



【ROOTY同梱品】

- ●ROOTY本体
- ●ACアダプター
- ●15ピン・アナログRGBケーブル(IBM PC仕様)
- ●取扱説明書

※その他の接続ケーブルは、付属されておりません。

発売元:電波新聞社 販売部
〒141 東京都品川区東五反田1-11-15 ☎03-3445-8201(ダイヤルイン)

企画・開発:マイコンソフト株式会社
〒530 大阪市北区中之島3-2-4 朝日新聞ビル6F(電波新聞社大阪本社内) ☎06-203-2827

東京本社 03-3445-6111(大代表)
大阪本社 06-203-3361(大代表)
西部本社 092-431-7411(大代表)
札幌支局 011-641-5591
仙台支局 022-227-7211
新潟支局 025-245-2526
関東総局 0273-26-3206
松本支局 0263-36-2266
静岡支局 054-289-0121
名古屋支局 052-261-4541
金沢支局 0762-63-8661
京都支局 075-221-8021
広島支局 082-228-5581
高松支局 0878-61-3111
鹿児島支局 099-226-3630

マイコンソフト

プレイしたいゲーム機をワンタッチ切り替え！

SELECTY21は、一つの21ピンRGB端子を
最高3台のゲーム機で共有することができる
21ピンRGBセレクターです。
21ピンRGB端子を持つモニターやXRGB-1、
DISPLなどに接続できます。

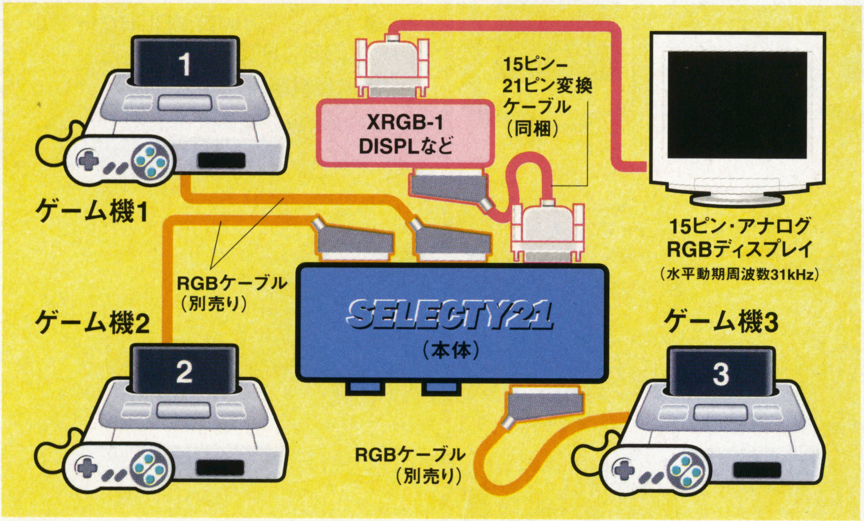
好評発売中

21ピンRGBセレクター

SELECTY21

標準価格7,800円（税別）

【SELECTY21セット内容】SELECTY21本体、15ピンー21ピンRGB変換ケーブル1本、取扱説明書、保証書



主な特徴

21ピンRGB信号の選択

3個の入力端子（前面1、後面2）の21ピンRGBマルチ信号を本体前面の二つのスイッチによって切り替え、どれか一つを選択してモニターに表示することができます。

音声の出力

RGB出力端子の横についているミニピン・ジャックの端子から音声を出力することができます。映像信号と同時に音声信号も選択することができます。スピーカーも共有できます。

21ピン➡15ピン変換機能

21ピンRGBマルチの信号を水平同期周波数15kHzの15ピン・アナログRGBの信号に変換できます。X68000やFM TOWNSなどの水平同期周波数15kHzに対応したモニターに接続することができます。

2段階明るさ調整

電源不要

対応機種

【入力側】21ピンRGBマルチ端子を持つ機種…プレイステーション、スーパーファミコン、ネオジオ、セガなど（接続には別売りの純正21ピンRGBケーブルが必要です）
【出力側】●21ピンRGBマルチ端子を持つモニター●XRGB-1、DISPL●水平同期周波数15kHz・15ピンRGB端子を持つパソコンモニター（X68000用、FM TOWNS用モニターなど）

※「プレイステーション」は株式会社ソニー・コンピュータエンタテインメントの登録商標です。

発売元：電波新聞社　販売部
〒141 東京都品川区東五反田1-11-15　☎03-3445-8201（ダイヤルイン）

企画・開発：マイコンソフト株式会社
〒530 大阪市北区中之島3-2-4 朝日新聞ビル6F（電波新聞社大阪本社内）☎06-203-2827

東京本社　03-3445-6111（大代表）
大阪本社　06-203-3361（大代表）
西部本社　092-431-7411（大代表）
札幌支局　011-641-5591
仙台支局　022-227-7211
新潟支局　025-245-2526
関東総局　0273-26-3206
松本支局　0263-36-2266
静岡支局　054-289-0121
名古屋支局　052-261-4541
金沢支局　0762-63-8661
京都支局　075-221-8021
広島支局　082-228-5581
高松支局　0878-61-3111
鹿児島支局　099-226-3630

大好評!! 電波新聞社のアップスキャン・コンバーター

ビデオもゲーム機も映せる 欲張り派

XRGB-1は、テレビ・チューナーやレーザーディスクなどのNTSC標準信号、家庭用ゲーム機、業務用ゲーム基板の映像を、パソコン用のディスプレイで表示するための変換装置です。

XRGB-1セット内容：XRGB-1本体，ACアダプター，15ピン・アナログRGBケーブル，IBM PC用RGB変換ケーブル（入力用、出力用各1本），オーディオ変換ケーブル，微調整ドライバーが同梱されています。ビデオ接続ケーブル、S端子ケーブルなどは、同梱されていません。

（ゲーム機用の21ピンRGBマルチケーブルは、同梱されていません。各ゲーム機メーカーから販売されている純正ケーブルをお使い下さい。）

入力端子と接続

XRGB-1にはビデオ端子、Sビデオ端子、21ピンRGBマルチ入力端子があります。これらの端子から入力された信号は、パソコン用ディスプレイのRGB信号に変換されます。

また、パソコン入力用の15ピン・アナログRGB端子がありますので、パソコンと映像機器の画面を切り替えて使うことができます。

接続可能なビデオ機器

レーザーディスク・プレイヤー，家庭用ゲーム機など。

- 家庭用ゲーム機は、各ゲーム機に付属の標準添付のAVケーブルや、各社から発売されているSビデオケーブル、21ピンRGBマルチケーブルなどで接続できます。
- ビデオテープの再生映像が映らないことがあります。

対応ディスプレイ

水平同期周波数31kHz（640×480ドット）または、水平同期周波数15kHz（200ライン）の画面モードを持つ15ピン・アナログRGBディスプレイに対応しています。

標準価格26,800円（税別）
好評発売中

XRGB-1
UP SCAN CONVERTER UNIT

ゲームをきれいな画面で楽しむ エンジョイ派

対応するゲーム機

21ピンRGB映像出力端子を持つ機種
プレイステーション,スーパーファミコン,ネオジオ,セガなど

対応ディスプレイ

水平同期周波数31kHz（640×480ドット）のパソコン用ディスプレイが対応します。

水平同期周波数31kHzの画面モードを持つディスプレイ例	
NANAO	56T・S
マグビュー	MX17S
MITSUBISHI	RD17G
SONY-Power WIDE	KV-28PW1
飯山電気	MT-8617ES
NEC	PC-KM152,173など

ご注意
DISPLは以下のディスプレイには対応しておりません。
SHARP X68000用ディスプレイ（CU、CZシリーズ）
富士通 FM TOWNS用ディスプレイ（FMT DPシリーズ）
NEC PC-9801用ノーマルディスプレイ（PC-KDシリーズ）

DISPLは、パソコン用ディスプレイを家庭用ゲーム機で使いたい、もっと鮮明な映像でゲームを気持ちよくプレイしたいなど、ゲーム機ユーザーの贅沢な要望に応えたアップスキャン・コンバーター・ユニットです。

標準価格19,800円（税別）
好評発売中

DISPL
ディスプル
UP SCAN CONVERTER UNIT

DISPLセット内容：DISPL本体、ACアダプター、15ピン・アナログRGBケーブル、IBM PC用変換ケーブルが同梱されています。

（ゲーム機用の21ピンRGBマルチケーブルは、同梱されていません。各ゲーム機メーカーから販売されている純正ケーブルをお使い下さい。）

マイコンソフト

★手のひらサイズのコンパクトタイプ

XPC-2は、パソコンの映像信号（RGB信号）を
家庭用テレビ（NTSC標準信号）に変換するユニットです。
大型テレビにパソコン画像を表示してのプレゼンテーションや
ビデオデッキに収録してのオリジナルビデオ制作などに
活用できます。

接続ケーブルは、入力用（15ピン2段タイプ、3段タイプ）各1本、出力用（15ピン3段タイプ、Sビデオケーブル、コンポジットケーブル）各1本が、付属されています。

主な機能

■映像信号の変換

本来、専用のディスプレイが必要なパソコンのアナログRGB映像信号を、家庭用のテレビで見られるように変換します。変換された映像信号は、ビデオ端子とSビデオ端子に出力され、ビデオデッキで録画することも可能です。

■スクリーンメニュー

テレビに表示されている映像の表示位置、明るさ、対応モードなどを調整をする際、テレビ上に設定項目内容が表示されますので、誰でも簡単に画面を見ながら設定できます。設定した内容は、内部メモリーに記憶されますので、接続するたびに設定する必要がない便利な設計になっています。

■縦・横方向表示位置調整

各メーカーでのパソコン機種には、それぞれ異なった信号レベルがあり、家庭用テレビの表示位置が異なります。XPC-2では、表示映像を上下・左右に移動させてテレビの表示位置をセンターに調整できます。

■画面比率の変更

家庭用テレビの性能上、縦方向に480ドット以上あるパソコンの映像は、変換後、画面からはみ出てしまいます。XPC-2では、画像を縦方向に縮小して疑似的に全画面を表示できます。

■ポーズ機能

テレビに表示されているパソコン映像を静止させ、同じ映像を表示させておく機能です。

■スルーアウト機能

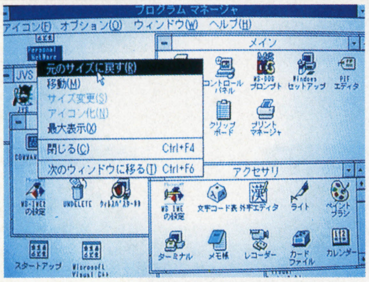
XPC-2は、家庭用テレビの信号と同時にパソコン専用モニタにも表示できます。また、XPC-2本体の電源をOFFにしてもスルーアウトできる設計になっています。

ビデオ・スキャンコンバーター・ユニット

XPC-2

好評発売中 標準価格39,800円（税別）

▼映像出力例



Microsoftは米国Microsoft Corporationの登録商標です。
Windowsは米国Microsoft Corporationの商標です。
Windowsの正式名称はMicrosoft Windows Operating Systemです。

Ⓒ1995DEMPA/MICOMSOFT/J.UEKI.

対応機種

■NEC：PC-980l/PC-9821　■EPSON：PC-286/386/486/586
■IBM：IBM PC/AT,PS/2(DOS/Vパソコン)
■各社：IBM PC/AT互換機，PS/2互換機（DOS/Vパソコン）
■Apple：Macintosh※

●ご注意：ノートパソコンの場合は、外部RGB出力端子が標準装備されている機種または、アダプターなどで後付け装備できる機種が対象になります。

※Macintoshに接続する場合は、別売のMacintosh用変換ケーブル 標準価格3,500円（税別）が必要になります。MacintoshはApple Computer社の登録商標です。

対象画面モード

■640x400ドット水平同期周波数24kHz（PC-9821は、31kHz）
■640x480ドット水平同期周波数31kHz（Macintoshは、35kHz）
■800x600ドット水平同期周波数35kHz〜48kHz（DOS/Vパソコンのみ）

各対応機種は、上記画面モードが対象になります。

発売元：電波新聞社　販売部
〒141東京都品川区東五反田1-11-15　TEL03-3445-8201（ダイヤルイン）

企画・開発：マイコンソフト株式会社
〒530大阪市北区中之島3-2-4朝日新聞ビル6F（電波新聞社大阪本社内）TEL06-203-2827

東京本社　03-3445-6111(大代表)	札幌支局　011-641-5591	関東総局　0273-26-3206	名古屋支局　052-261-4541	広島支局　082-228-5581
大阪本社　06-203-3361(大代表)	仙台支局　022-227-7211	松本支局　0263-36-2266	金沢支局　0762-63-8661	高松支局　0878-61-3111
西部本社　092-431-7411(大代表)	新潟支局　025-245-2526	静岡支局　054-289-0121	京都支局　075-221-8021	鹿児島支局　0992-26-3630

待望のゲームスクール
アイマックスアカデミー

ゲーム開発者に絶対なりたい方へ

生徒大募集

従来のゲームスクール及び専門学校の枠に納まらない本校は、

ここが違う

『ゲーム業界に就職する』『ゲームを制作する』を全ての目的とし、今流行の漠然とした「マルチメディア」や「情報処理」「パソコン関連」などを教育するのではなく、「プロのゲーム開発者」のみのコース、カリキュラムが組まれています。

ここがウレシイ

ゲームを開発するために、最新の機材、開発環境です。INDY、DOS/V、Power Macなどが1人に1台。そして、実際に開発会社で使用されている専用の開発ツールで学習いたします。

ここが魅力

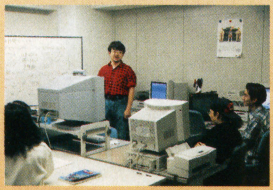
講師陣は、全員ゲーム開発経験者です。開発のノウハウや必要な情報、知識もバッチリ指導します。よく学校教育にありがちな「社会で役に立たない」知識は一切教えません。就職したら、即戦力の実践教育です。

ここがポイント

たとえば、CG(コンピュータグラフィックス)だけを教えるのではなく、グラフィックデザイナーになるためのひとつとしてCGも指導、実践します。ゲームのデザイナーに必要なデッサン、グラフィックソフト、ドット絵、ポリゴン、テクスチャーマッピング、そしてCGなど総合的に学習します。

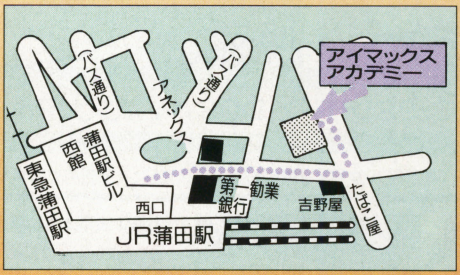
ここがスゴイ

まず、少人数(1クラス約30名)による個人徹底指導や、授業後のパソコン開放による、いつでも学習できる環境。そしてチーム制によるゲーム制作です。優秀作品は、ゲームメーカー株式会社アイマックスの全面支援により、その気になれば、自分の作ったソフトを商品化し販売することも可能な環境です。



98年度4月生募集コース
[昼間2年制]

- ■プログラム科
- ■プランナー科
- ■グラフィックス科
- ■サウンドクリエイト科



詳しくは、付属の資料請求ハガキを今すぐポストへ!!

すぐに学校案内資料、入学願書等を無料で送付いたします。

お急ぎの方は電話受付もOK!!

0120-00-3261 ☎03-3737-2226

株式会社アイマックス
アイマックス アカデミー
〒144 東京都大田区西蒲田7-4-4 小山第2ビル

即戦力、装着。
キミの期待に応える
実技重視の3学科
プランニング科
ゲームの企画立案について学びます。プレゼンテーションやゲーム制作実習を重点的に行い、就職にそなえます。
グラフィック科
ゲームのグラフィックを描くのに必要なツールの使い方などを学び、3DCGや映像作品の制作に取り組みます。
プログラム科
プログラムについて基礎から学び、MS-DOSやWindows、コンシューマーなどのゲーム開発・制作に取り組みます。
上記3学科の卒業生を対象とした「ゲーム開発研究科」も設置。
クラスを5〜6人のチームに編成し、ソフトハウス方式による
実践授業と個人指導を展開!! さらに選択講座も多数設置!!
平成10年度生・7月1日願書受付!
入学案内書無料進呈! お問い合わせは下記へ。
マシン環境 PC-98シリーズ、DOS／Vマシン、PowerMacを完備。周辺機器やソフトウェアも充実。
■創立記念特別奨学金制度のお知らせ 本学院への入学を強く希望する人に対し、優先的に入学を認めるとともに特別奨学金を1年間給付します。詳細は入学資料をご覧ください。
設置学科・修業年限
ゲームデザイナー学部
■プランニング科・2年
■グラフィック科・2年
■プログラム科・2年
■ゲーム開発研究科・1年
文部省認可(財)CG-ARTS協会認定CG教育校
最適な設備と環境が技能修得をバックアップ! 絶対にゲームデザイナーになりたい人のための学校
日本ゲームデザイナー学院
〒101 東京都千代田区三崎町 3-4-9 Tel 03-3261-8211(代)
入学案内書 ハガキに住所・氏名・電話番号・雑誌名(○月号)を明記し、請求。Telでも可。
■本学院は東京アニメーター学院の姉妹校です。

美透す
平成10年4月生徒募集中
コンピューター適性診断
「キャリスマップ」
あなたのアート適性をピシャリ。ただいま診断ブック進呈中（無料）。
診断結果をわかりやすいビジュアルマップにしてお手もとへ（無料）。
やればやったで
自然に公認資格取得
●24時間年中無休で健康医療相談受付（無料）
●専用寮へ希望者全員が32万円（年間）で入居
●就職者には卒業後も2年間専用寮居住可（32万円）
●特待生に年間12万円、特育生に36万円を支給
98.62%
98.62%は本学院全校全科の平成8年卒業生の
平均就職・デビュー率です。
ART
代々木アニメーション学院設置学科
■アニメーター科（2年）
■CGアニメ・ゲーム科（2年）
■ゲーム・デザイナー科（2年）
■ゲームキャラ・ムービングデザイナー科（2年）
■ゲームサウンド・ディレクター科（1年）
■マルチメディア・クリエーター科（1年）
■デジタルペイント・アーティスト
（仕上げアート）科（2年）
■アニメ制作科（2年）
■BGデザイナー（背景美術）科（2年）
■アニメAVオペレーター科（2年）
■声優タレント科（1年）
■SFX特撮科（2年）
■マンガ・コミックプロ養成科（1年）
■エンタティメント・ノベルズ科（2年）
■ビジュアル・イラスト科（2年）
■ミュージック科（2年）
世界を斬り撮る
ビデオ・アーティスト学部
今年5月開講　〈願書受付中〉
■ビデオ・ジャーナリスト科（修学2年）
■ビデオ・ドキュメンタリー科（修学2年）
■ビデオ・リポーター科（修学2年）
■ビデオ・ミュージック科（修学2年）
■ビデオ・アドベンチャー科（修学2年）
案内書無料進呈
●入学案内書無料進呈●「無料1日体験入学」あり
●「無料学院説明会」あり 見学随時〈TELにて予約を〉
フリーダイアル 0120-310-042 才能を世に
FAX 0120-310-595 才能すごくいい
インターネットアドレス　情報随時改訂
URL http://www.jki.co.jp/YAG/
E-Mail yag_info@po.infosphere.or.jp
ご希望の方はハガキに　①住所②氏名（フリガナ）③TEL④年齢⑤学年（職業）⑥希望学科⑦「案内書」あるいは「体験」か「説明会」又は「キャリスマップ」と明記して下記住所へ
〒151 東京都渋谷区代々木1-20-3 - BM - 5 代々木アニメーション学院
学校法人/マルチメディア・アート学園附属校
認定CG教育校
〔CG-ARTS協会認定〕
YAG 代々木アニメーション学院®
社団法人 日本映画テレビ技術協会員・財団法人 日本視聴覚教育協会員・社団法人 日本漫画家協会員
無料オーディション（全国開催決定）
新人声優・才能発見!!
東京（5月）、大阪（8月）、名古屋（9月）
デビュー・プロダクション所属99％（声優タレント科平均）の代アニが
参加料・デビュー費用は一切無料でプロの最前線へ。
お申し込みは下記へ
〒150 東京都渋谷区神宮前1-19-8 -BM-5 代々木アニメーション学院
☎(03) 3470-1105　原宿声優スタジオ

Game Studio

ゲーム業界就職予備校!

設立以来、数多くのクリエイターをゲーム業界に輩出してきたバンタン電脳情報学院は、
従来のゲームクリエイト専攻を「ゲームスタジオ」として分離させ、
より高密度な教育を行えるようになりました。
業界で活躍しているプロを講師に迎え、
業界のアドバイスを基に構成したカリキュラムと最新鋭の設備で、
次世代のゲーム・クリエイター候補を待っています。

業界で活躍しているプロが第一線のノウハウを直接伝授!
業界の開発者と共に構成したカリキュラムだから、プロとしての資質を完全網羅!
Silicongraphics、Windows、Macintosh等、プロと同レベルのマシンを使用!

教務部
永島　正志

当学院では、プロのクリエイターとして活躍するために必要なことを、極めて現場に近いレベルで習得することが可能なんです。独立系スクールという立場と、業界との太いパイプがこうした柔軟な教育システムを可能にするわけです。特にゲーム業界は特別な世界ですから、現場を知っている者でしか現場で必要なノウハウを教えることは難しいことなんですよ。ですから、より現場に近い環境を揃えることがゲームスクールの在り方だと私たちは考えているんです。しかも、ある種のハード等に偏った教育ではなく、ゲーム業界全般に通用するものでなければならないと考えています。それは実績にも現れており、現在、多くの卒業生が様々なゲーム会社で活躍しています。かなり有名なタイトルを手掛けた卒業生もおりますし、自分達でソフトハウスを設立してゲームを作っている卒業生もいるくらいなんです。当学院の場合、講師は全てプロのクリエイターですから、プロの技術を盗んで皆さんも業界で思う存分活躍して下さい。

【'97募集コース】
ゲームスタジオ
昼間部2年制
ゲームデザインコース
シナリオ&ライターコース
ゲームグラフィックコース
ゲームサウンドコース
ゲームプログラムコース

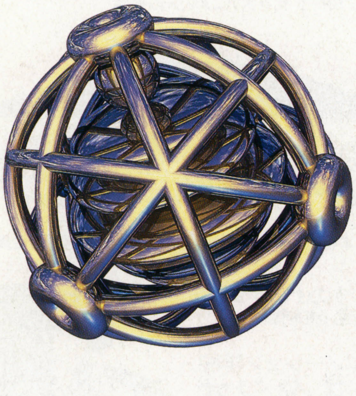
昼間部4年制
ゲーム開発研究コース

デジタルプロダクトスタジオ
昼間部2年制
デジタルグラフィックコース
コンピュータアニメーションコース
映像コース
デジタルサウンドコース

昼間部3年制
デジタルブロードキャスティングコース

【イベントスケジュール】
'98学校説明会　5月8日(木)～5月10日(土) *日・祭日を除く
'98学校説明会　5月19日(月)～5月24日(土) *日・祭日を除く
総合説明会&体験入学　5月18日(日) *ゲームスタジオ対応
模擬試験　5月22日(日)
'98地区説明会　宇都宮　6月8日(日)
'98地区説明会　郡山　6月14日(土)
'98地区説明会　静岡　6月22日(日)
'98地区説明会　盛岡・土浦　6月28日(土)
'98地区説明会　仙台・新潟・高崎　7月6日(日)
'98地区説明会　大阪・広島　7月26日(土)
'98地区説明会　北海道・名古屋・博多　7月27日(日)

【98年度学校案内書無料送付中】
当学院に関するお問い合わせ、資料請求(無料)は、
ハガキかフリーダイヤルをご利用下さい。



バンタン電脳情報学院
ゲームスタジオ
【フリーダイヤル】
0120-51-0505
〒150 渋谷区東3-22-14-5MB

郵便はがき

料金受取人払

渋谷局承認

3224

差出有効期間
平成11年1月31日まで

切手をはらずに
お出しください

150-00

018

渋谷区恵比寿東3・22・14・5MB
（受取人）

バンタン電脳情報学院
入学事務局 行

フリガナ 住所	〒（　　　） 都・道・府・県 TEL（　　　）　ー
フリガナ 氏名	 年令　　才　男・女
フリガナ 学校名・学年	県立・市立・私立 学年　　年　在学中・中退・卒業

'98年度案内書無料請求ハガキ

キリトリ線

VANTAN DENNOH INTELLIGENCE COLLEGE

★参加希望のイベントは、右の記入欄に○印か必要事項を記入して下さい。	記入欄
学校説明会 高校2年生以上を対象に『学校説明会を開催します。内容は、各コース別の授業カリキュラムから、校舎見学、就職、入学試験など本学院に関する全てです。また、業界の展望や就職についてもご説明します。ご希望の方は、期間中の希望日時(所要時間約2時間)を記入して下さい。	月　日 時から
総合説明会&体験入学 コースの説明や校舎見学を終えた後、それぞれ希望したコースの機材を使用して体験入学を行います。体験入学では簡単な作品制作を行いますので、当学院のことを知るにはもってこいのイベントです。	
模擬試験 一般入学試験対応の模擬試験です。成績優秀者は本試験時に受験科目が免除される特典があります。模擬試験の評価は一切本試験時の参考にはしませんので、一般入学試験の傾向を知るためには絶好のチャンスです。	
地区説明会 遠方の方々を対象にした地区説明会を行います。お近くの希望地区を記入して下さい。尚、会場・時間等は入学事務局までお問い合わせ下さい。	地区

★本校の専攻・コースで興味のあるものは、右の記入欄に○をつけて下さい。

ゲームスタジオ	ゲームデザインコース	
	シナリオ&ライターコース	
	ゲームグラフィックコース	
	ゲームサウンドコース	
	ゲームプログラムコース	
	ゲーム開発研究コース	
デジタルプロダクトスタジオ	デジタルグラフィックコース	
	コンピュータアニメーションコース	
	映像コース	
	デジタルサウンドコース	
	デジタルブロードキャスティングコース	

★お友達で案内書が欲しい方がいましたら御紹介して下さい。

フリガナ 住　所	〒(　　)　TEL(　　)　ー
フリガナ 氏　名	年令　才　男・女
フリガナ 学校名・学年	県立・市立・私立 学年　年　在学中・中退・卒業

本校に興味のある方は、このハガキで。

キリトリ線

NEWS

BASIC MAGAZINE
CASTER：大出綾太，加藤義文

新キャラは木梨憲太郎画伯による「憲磨呂」！

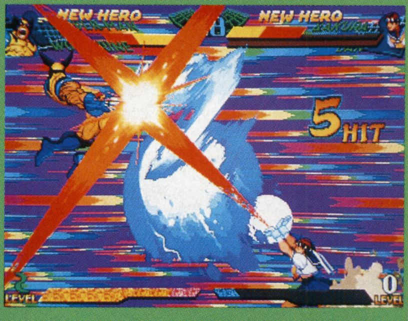
『マーヴル・スーパーヒーローズVS.ストリートファイター』正式発表

日米ヒーローの競演で話題となったカプコンの『X-MEN VS.ストリートファイター』。この夏発売される続編（VSシリーズ第2弾）『マーヴル・スーパーヒーローズVS.ストリートファイター』に，日本テレビ「とんねるずの生でダラダラいかせて!!」で木梨憲太郎画伯（木梨憲武）がデザインしたキャラクター「憲磨呂（のりまろ）」が登場することになった。バナナの皮ですべったり，相手にサインをねだるなど，ギャグ路線のキャラと言っていいだろう。

なお登場キャラは全18人で，マーヴル側がスパイダーマン，キャプテンアメリカ，ハルク，ウルヴァリン，ブラックハート，シュマゴラス，オメガレッド，サイクロップス。ストリートファイター側はリュウ，ケン，春麗，ダルシム，ザンギエフ，ベガ，ゴウキ，さくら，ダンの9人。タッグバトルや援護攻撃，合体技はそのまま継承され，パートナーを呼び出して攻撃させる「ヴァリアブルアシスト」や，コマンド必殺技を簡単にした，「EASY MODE」が追加された。全キャラ共通のエリアルレイヴ開始コマンドが設定される（従来の開始技も健在）など，改良点も多い。

憲磨呂以外にも話題豊富なこの作品，発売時にどんな反響があるか非常に楽しみだ。

▲カバンから物を投げる憲磨呂のハイパーコンボ。こんな技ばかり



▲さくらやダンなどの新キャラにも注目したい。これはスペシャルインパクトか？　ちなみにCP-システムIIでのリリースとなる

今年度もナムコはPSの屋台骨を支えます

『鉄拳3』移植決定&オリジナル作も強化

現在ゲーム・センターで稼働中の『鉄拳3』が，早くもプレイステーションに移植されることになった。完全再現＋αの内容をめざしており，発売時期や値段などは未定となっている。

ナムコはいっぽう，これまで移植作が中心だったプレイステーション・ソフトのラインナップで，オリジナル作品の割合も増やしていく予定。その第1弾として今秋にアクションかRPGを発売し，'97年度内には3～4作をリリースする。具体的なタイトルはまだ明らかではないが，近いうちに発表されるとのことだ。

今回の方針表明は，以前から開発を進めていた作品の完成にメドがたったことによるもの。PS発売から2年半がたった今年度以降は，各社で開発が進められていたオリジナル作が増えていきそうだ。

▲現在，ナムコから公表されているオリジナル作品は『テイルズ オブ デスティニー』のみ。これが新方針第1弾となる？
◀シリーズがすべて移植されてきた『鉄拳』。今回の『鉄拳3』の発表も，当然のなりゆきか

『マーヴル・スーパーヒーローズVS.ストリートファイター』・MARVEL SUPER HEROS™ & ©1997 MARVEL CHARACTERS, INC., ©木梨憲太郎・アライバル／NTV，©CAPCOM CO.,LTD. 1997 ALLRIGHTS RESERVED.

「昔の名作を今のユーザーにも楽しんでもらいたい」
『ジャンプバグ』『Mr.Do!』につづくのは『ボンジャック』だ

アーケードの名作をパソコンに移植する，マインドウェアの「ビデオゲームクラシックス」。これまで，PC-98で『ジャンプバグ』『Mr.Do!』がリリースされてきたが，対応機種をWindows95に移してのシリーズ第3弾『ボンジャック』が発売されることになった。

『ボンジャック』は，1984年にテーカン（現テクモ）から発売されたアクション・ゲーム。敵をかわしつつ画面内に配置された爆弾をすべて取るとラウンド・クリアというシンプルな内容の作品だ。点火する順番で爆弾を取ればボーナスが得られるなど，いくつかのフィーチャーはあるが，なにより特徴的なのがその操作系。レバーと1個のボタンで，ジャンプの高さや上昇&落下速度を調節できるのだ。独特すぎるあまり，大きなヒットにはならなかったが，そのアイデアは高く評価された作品である。

この名作復刻シリーズについて，発売元のマインドウェア・市川氏が，こう語ってくれた。「過去に発売された隠れた名作を，今のゲーム・ユーザー，とくにゲーム・クリエイターをめざしている人に遊んでもらって，ゲームの楽しさの原点を知ってほしいですね」

『ボンジャック』以降も，年内に数作が発売予定。歴史に埋もれている秀作を発掘し，世に送り出しているこのシリーズ。今後のラインナップを楽しみに待ちたい。

ボンジャック

■マインドウェア　■Windows95専用
■5,800円　■5月30日発売予定
■CPU：90MHz以上
■メモリ：16メガ以上

▲『ボンジャック』が移植されるのはPC-88版以来。縦画面モードも完備

時を越えた名作

▲▶点火する順番に爆弾を取ればボーナスがもらえる。シンプルなシステムが，独特の操作系を楽しむための絶好の土壌になっている

© 1984,1997 Tecmo windows version © 1997 Mindware ※ URL＝http：//mindware-corp.com

特製オルゴール・パッケージで限定発売
『めぞん一刻』が完全復刻

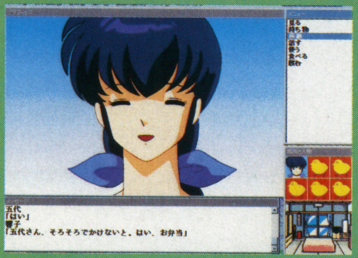
特製パッケージ

▶パッケージにはパーフェクトガイドブックも同梱されている。予約者には特製マウスパッドもプレゼント

高橋留美子のコミック「めぞん一刻」のAVGがパソコンで登場したのは，今から10年前。マイクロキャビンから発売された『めぞん一刻～思い出のフォトグラフ』『めぞん一刻完結編～さよなら…そして』の2作が，今回Windows95にリニューアル移植されることになった。

上記の2作品をカップリングし，テレビアニメのオープニング「悲しみよこんにちは」が流れる木製ブック型オルゴールをパッケージに使うという豪華版だ。3,000本の限定販売になっている。問い合わせは☎03-3345-4331まで。

なお，価格は30,000円。パソコン界にも限定プレミアム・ソフトの時代が到来か!?



▲グラフィックの向上，BGMのアレンジ，声優の起用などの改良が加えられた

今年も『バーチャ3』の全国大会が……
「JAVA TEAバトル甲子園」開催

この夏，セガ主催・大塚ベバレジ特別協賛による『バーチャファイター3』の全国大会「JAVA TEAバトル甲子園」が開催される。今年のはじめに行なわれた「森永エンゼルカップ」につづく，2度目の『バーチャ3』全国大会だ。

今回は無差別クラスと女性クラスの2部門制で，無差別クラスの優勝者がバトル甲子園チャンピオンとして認定される。無差別クラスには女性の参加もOKなので，腕に自信のあるプレイヤーは，こちらに参加するといいだろう。

5月11日～6月15日に全国で店舗予選が行なわれ，そこを勝ち抜いた選手が6月29日・7月6日の地区予選に進出。全国で無差別クラス48名，女性クラス32名のみが，7月27日，東京・竹芝のニューピアホールにて開催される全国決勝大会に進める。参加費は200円（各店舗先着32名にかぎり，店舗予選当日に未開封のジャワティ1本を持参すれば無料）。くわしい問い合わせは大会事務局（☎03-5736-7997）まで。

その名も『プラスアルファ』！

『ストリートファイターEX plus』がプレイステーションに移植決定!!

ゲーム・センターで大人気稼動中の『ストリートファイターEX plus』が，プレイステーションに移植されることが決定した。タイトルは『ストリートファイターEX plus α』（仮称）。それにともない，PS版のオリジナル・キャラとして『ストII』の「ダルシム」と『ZERO2』の「さくら」，そしてさらに，まったくの新キャラである「サイクロイドβ」&「サイクロイドγ」が登場することが明らかになった。なお，この「サイクロイドβ」は，ほかのキャラの各種コマンド技が使え，「サイクロイドγ」は各種タメ技が使えるという特徴を持っている。

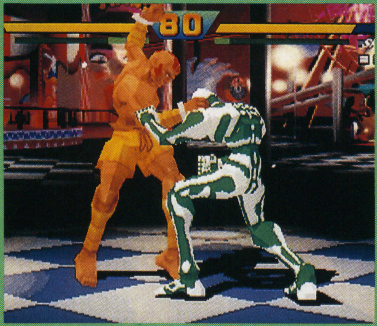
どのキャラも，画面写真を見るかぎり，なかなかいい動きをしているようである。とくに，ダルシムの伸びる手足や，さくら独特の基本技などが忠実に再現されているあたりはさすがといったところ。

また，基本的には『plus』からの移植となるわけだが，背景の色は『EX』，キャラの色は『EX』と『plus』の両方であったりと，細かなちがいがある点にも注目したい。

実際にプレイしてみたバージョンは，まだ数体のキャラしか動かせなかったものの，操作性やCPUのアルゴリズムは完璧な移植がなされていた。これだけのデキなら，PSオリジナルのフィーチャーにも期待できそうだ。

◀さくらのポリゴン・モデル。リュウに似て非なる動きをどこまで再現できるかが，ファンにとっては気になるところか？

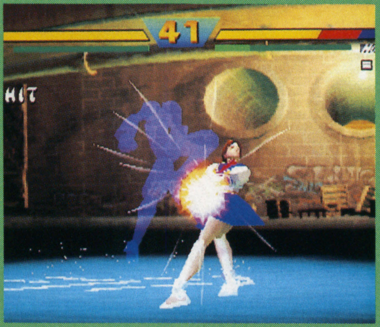
◀おどけた感じのダルシム。伸びる手足だけでなく，ヨガフレイムなどの炎も再現してほしい



◀スカロマニアにヨガスマッシュが炸裂！ ヨガスルーもあるのか？

真空波動拳！

▲さくらの真空波動拳がリュウにヒット！ 同じ技でもさくらっぽく見えるのは，やはり制服を着ているからか!? ここから春一番や乱れ桜につなげてみたい！

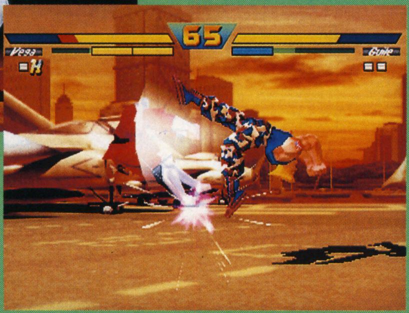


▶コマンド・キャラの集大成とも言える「β」。なかなか強そう

プレイステーション

PS版はさくら&ダルシムが登場するぞ!!

◀『plus』の隠しキャラである殺意の波動に目覚めたリュウも使用可能。ということは，血の封印を解かれたほくとなども使用できるのだろうか？



▶『EX』カラーと『plus』カラーのキャラが『EX』の背景で闘う。こういう細かい気配りはユーザーにとってうれしいかぎり

◀「β」の対極にいるキャラ「γ」は，さまざまなタメ技を持つ。どんな動きをするのか今から楽しみだ

うぃん!!ウィン!! Windows

Written by 稲垣宗彦

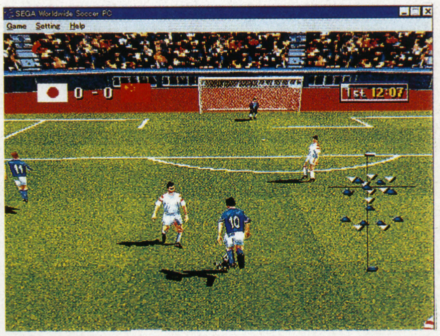
うぃん!!ウィン!! NEWS セガWindows95用新作の画面写真を紹介!!

セガからWindows95用新作の画面写真が届いた。今回紹介できるのは『ワールドワイドサッカー'97』と『サクラ大戦デジタルデータ集(仮称)』『マンクスTT』『スカイターゲット』の4タイトルだ。とりあえず画面写真が入手できた，というだけで，それぞれ詳細はまだ未定なのだが……。

まずは『ワールドワイドサッカー'97』。これはサターン版『ビクトリーゴール』とほぼ同じ内容だが，海外版の移植。『サクラ大戦デジタルデータ集』は，すでに発売になっている『帝国華撃團 電幕倶楽部～サクラ大戦電脳アクセサリー集』につづくデスクトップ・アクセサリー集第2弾。『サクラ大戦』を題材にしたスクリーンセーバーなどが収録されている。『マンクスTT』はゲーム・センターで話題を呼んだポリゴンのバイクレース。残る『スカイターゲット』は'95年に発表された空中戦を題材にした戦闘機のゲーム。これもサターン版からの移植だ。どれも詳細がわかりしだい，またこのページで紹介したい。

ところで，先日，『電脳戦機バーチャロン』がMMX専用ソフトとして発表されたが，今度はMMX専用として『セガラリー・チャンピオンシップ』が開発中であるということも明らかになった。ただし，今のところMMX Pentium搭載のパソコンに同梱されるだけで，単体発売するかは未定とのこと。残念。

▶MMX専用の『セガラリー』。単体でも発売してほしいところ



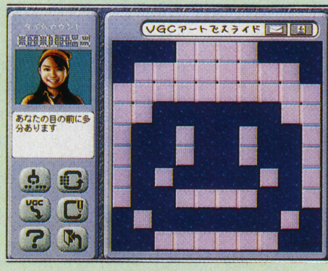
ワールドワイドサッカー'97(仮)

以前に発売された『ワールドシリーズベースボール'96』と同様に，海外版からの移植作品（邦題は『ビクトリーゴール』）。世界の強豪と戦える。

サクラ大戦デジタルデータ集(仮)

サターンで発売され，いまだに根強い人気を誇る『サクラ大戦』のデジタル・データ集。画面は収録されているスクリーンセーバーのもの。

VGCの新作も

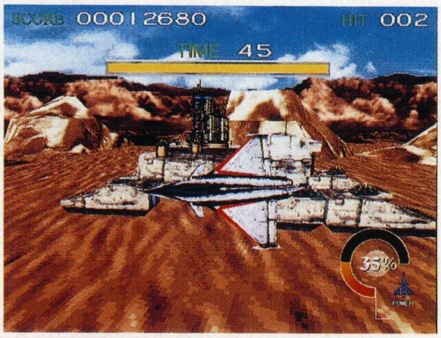


◀VGC用の新作。問題をインターネット上から入手できる

インターネット上のゲームセンター「Virtual Game Center」用の新作『アートでスライド』。ナンバークロス風のパズルゲームで，新しい問題をメールで請求することができる。

マンクスTT

リアルな画面で話題を呼んだポリゴンのバイクレースゲーム『マンクスTT』もパソコンに。ネットワークなどを使った対戦も可能になる予定だ。



スカイターゲット

アーケードからサターンへと移植された作品を，さらにWindows95へ移植。美しい映像の中で，さまざまなミッションを遂行していくのだ。

テレビ番組の名物コーナーをパソコンへ

ウッチャンナンチャンの炎のチャレンジャー
これが出来たら100万円

電流イライラ棒

■バーンズ ■Windows95&Macintosh
■CD-ROM ■3,800円

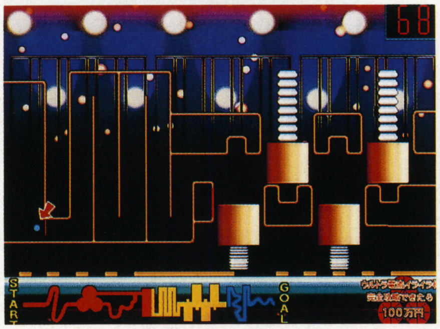
つぎつぎと回ってくる寿司をすべて食べ切るだとか，小さい子供に商店街で三つの品物を買ってこさせるだとか，奇想天外な難題に視聴者が挑む，視聴者参加型のバラエティ番組「ウッチャンナンチャンの炎のチャレンジャー」。この番組の中でも，とくに人気があるコーナーが〝電流イライラ棒〟だ。

2本のレールに触れないように，そのあいだを金属の棒を動かしていくという単純なルールながら，これが見ていてなかなかおもしろい。金属の棒がレールに少しでも触れればショートして火花が散り，仕掛けられた火薬が爆発。挑戦者が感じているであろうスリルが，ダイレクトに視聴者に伝わってくるのだ。

この作品は，その〝電流イライラ棒〟をパソコン・ゲーム化したもの。画面に表示されている複雑なコースの中を，イライラ棒を意味する水色の丸い点をマウスでドラッグして動かし，ゴールまで導く。実際の番組のように，立体的にねじれたコースこそ再現はできていないものの（そもそも立体的な動きを入力することが不可能だ），番組に登場した4コースはすべて収録。そのほかに，オリジナルの6コースも楽しめるようになっている。

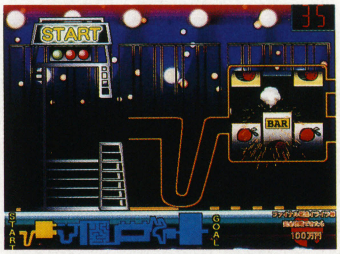
遊んでみればわかるけど，これ，操作がドラッグというところがミソ。どうしても手に力が入ってしまい，思うように動かせないのだ。CGやる人なら，細かいマウスの操作に慣れてるぶん，カンタンに感じるかな？

◀クリアするだけでなく，それに要したタイムを競うこともできる。単純ながら，奥は深いぞ



◀矢印の先にある水色の丸い点をドラッグ。行く手には手強そうなトラップ

◀番組に登場した四つのコースのほかに，6コースが収録されている



▲少しでもレールやトラップに触れると，火花が散り爆発が！ むずかしいのだ

※『電流イライラ棒』に関するお問い合わせは……㈱スパイスクリエイティブ ☎0473-69-5022

アイドルを育てるCD-ROM

デビュタント Vol.1 秘密の花園 Vol.2 小麦色のマーメイド

■東芝EMI ■Windows95&Macintosh
■CD-ROM ■各4,800円

〝デビュタント〟という言葉をはじめて知ったのは，宮部みゆきの小説を読んだときだった。「社交界にデビューする人」を指す言葉なのだそうだ。辞書で引いてみると，「初舞台の俳優」といった意味もあるそうで，このソフトの場合，そちらのほうが近いだろう。

ここで紹介するCD-ROM『デビュタント』は，アイドルを育てる作品だ。といっても，これは『プリンセスメーカー』に代表されるような，いわゆる〝育てゲー〟ではない。サンミュージックのオーディションを勝ち抜いた〝かけだし〟の現実のアイドルたちを，大きく成長させようというプロジェクトの一環として発売されたCD-ROMなのだ。第1弾『秘密の花園』，同じく第2弾『小麦色のマーメイド』という2枚のCD-ROMのほかに，同じタイトルのCD-EXTRAも同時に発売されている。これらを購入したユーザーの意見をインターネットを通じて取り入れ，現実のプロモーションに反映していくのだそうだ。

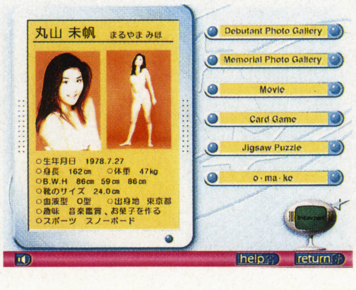
具体的に説明すると，これら『デビュタント』のユーザーは，ユーザー専用のホームページにアクセスすることができるようになる。この専用ページでは彼女たちの人気投票に参加することが可能で，上位にランクインした女の子は，いろいろな媒体やイベントに出演できるようになるという。で，実際に誰でもがアクセスできるデビュタントの一般向けホームページ（URL＝http://www.focus.or.jp/debutant/）にアクセスしてみたところ，Vol.1に収録された女の子たちの人気投票の結果を参照することができた。見事1位を獲得したのは，日本テレビ「スーパージョッキー」にも出演中の藤谷ひとみ。この人気投票の結果がこれから先，どう影響するのか，けっこう気になるところ。注目してみたい。

気になったのは，収録写真の露出と色。飛んでたりするのはβ版だからなのかな？

▲Vol.1に収録されているのは，この6人。ちなみに左下が人気投票1位を獲得した藤谷ひとみ

▼ムービーやポートレートが収録されているほか，こんなミニゲームも。写真は小林友美

▲こちらはVol.2に収録されている6人。この中から大ヒットするアイドルが出てくるかも



◀もちろん彼女たちのプロフィールも収録。写真は丸山未帆

『DOOM』タイプの西部劇シューティング

OUTLAWS(アウトロー for Windows95)

■マイクロマウス ■Windows95
■CD-ROM×2枚組 ■9,800円

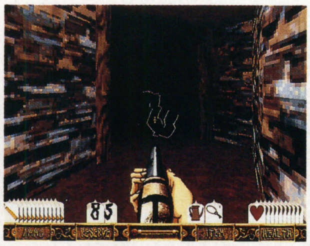
プレイヤー・キャラの，とくに歩行者の視点で画面が描かれた3Dアクション・シューティングを『DOOM』タイプと呼ぶ。このテの作品は対戦格闘ゲームのように人気が高く，今までいくつもの作品が発表されてきた。けれど，それらの作品で描かれている世界といえば，荒廃した近未来SFか，剣と魔法のファンタジー世界ばかり。んなわけで，ルーカスアーツから『DOOM』タイプの作品が出たよ，と聞いたときも，題材は『STAR WARS』か何かだろうと，無条件に思いこんでしまったが。

まずは画面を見てほしい。なんとこのゲーム，西部劇が題材になってるのだ。荒涼とした景色に，テンガロンハットをかぶった褐色の肌のおやじ，手にした武器はリボルバー。オープニング・ムービーはアメリカン・テイスト漂うセルアニメ風ときたもんだ。うむむ。この世界観だけで，なんだかいいぞ。と，ここでリリースを見てみると，グラフィックエンジンには同社の『ダークフォース』と『レベルアサルトII』のものが使われているんだそうで。もとが『STAR WARS』だから，ヒネった結果がこうなのか，どうなのか。

本家idの『Quake』などと大きくちがうのは持っている弾薬を武器に装塡(そうてん)しなければ撃てない点。レバーアクションのライフルやリボルバーなんだから当然だね。肝心なときにあたふたリロードなんてことのないよう，ヒマなときはつねに武器内に弾薬を装塡，装塡。

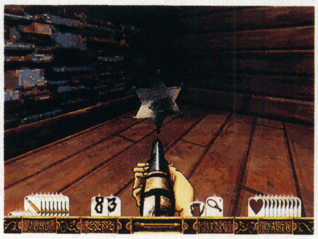
ビデオカードにもよるけれど，Pentium/100MHz程度だと，重い。もっとも題材が題材だけに，本来のテンポもあまり速くないようだけれど……。多人数対戦に関する機能も豊富だし，けっこう気に入った。誰か遊ばない？

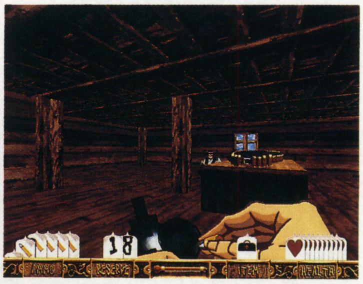
▼オープニング。元陸軍最高司令官ジェイムスのおだやかな第二の人生は，突如，暗闇に包まれる。復讐の鬼と化し，ギャングたちに怒りの鉄槌を！



▲暗闇に閉ざされた謎の地下通路。ランプのオイルが切れないうちに，探索だ。オートマッピングが便利

▼保安官のバッジは，敵の弾から身を守り，さらには武器までパワーアップするという万能アイテムなのだ





▲敵を前にしながら，弾薬をリロード。ちなみにしゃがんで物カゲに隠れることも可能。これぞ銃撃戦(笑)

箱庭を熱く走るのだ！

RCレーサー・スピードデーモン

■ココナッツジャパンエンターテイメント
■Windows95 ■CD-ROM ■7,800円

この『RCレーサー・スピードデーモン』はラジコンを題材にしたレーシング・ゲーム。箱庭のようなコースを，小さな小さなクルマがぶんぶん走りまわってタイムを競うのだ。

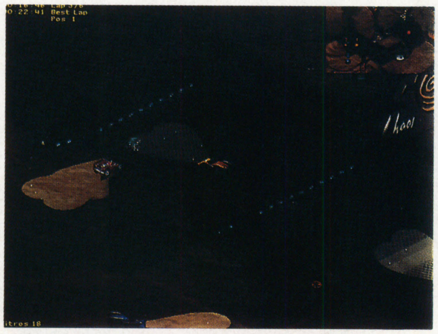
用意されているコースは全部で8種類。これらのコースをどちら回りに走るか，何周走るか，天候はどうか，昼か夜か，クルマのスピードや難易度はどうか，そういったいくつもの条件を組み合わせていろいろと楽しめるようになっている。もちろんマシンのセッティングも可能だ。数レースをこなして総合獲得ポイントでチャンピオンを争うリーグ戦が最初から何とおりか設定されているのだけれど，こうやってコースや条件を自分で決めて，オリジナルのリーグを作成することもできる。

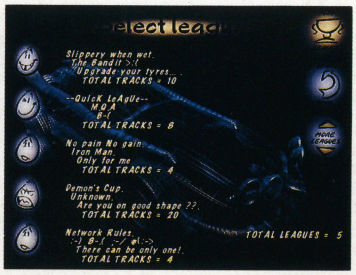
つねにアクセルをオンにして，パワースライドかけまくりで走りまわる。「ホントだったら横転してしまうのでは？」などと思うような操作でも，かっこよくドリフトしながら走り抜けてくれる。そういう意味で，リアル(現実的)かと聞かれれば，そうではないと答えるしかないが「こう走れれば気持ちいいな，カッコいいな」という思いをかなえてくれる爽快感がある。個人的にとても気に入った。

動作条件として，CPUには今どきi486DX/66MHz以上という指定。Pentium/100MHzクラスなら十分すぎるほど快適に遊べる。

▶各コース，それぞれ周回方向別に最速ラップが記録される

▶ちょっと見づらい夜間走行。条件がちがうだけで，雰囲気ががらりと豹変





▲用意されているリーグは5種類。画面中の記号の羅列はフェイスマークね

◀なんとコースが交差している。クルマ同士のはじき合いは必至(笑)

実際に回路を組み立てながら，電子を理解

フシギな電子の世界

■ポリグラム／フィリップス
■Windows95／Macintosh
■CD-ROM＋電子部品　■9,800円

まるでビジネスソフトのような大きなパッケージの中には，CD-ROMが1枚と，数々の電子部品が収まっている。これは実際に電子回路を組み立てながら，その回路の仕組みを理解できるという知育ソフトなのだ。

CD-ROMを起動すると，電気はどうして流れるのか，電子とはいったい何なのかといった，電気&電子に関する知識を学べる「基礎を学ぼう」，電子部品をそれぞれスターに見立て，その役割をわかりやすく教えてくれる「スターに会おう」，身のまわりの電気製品の仕組みを解説した「メカニズムの舞台裏」，そしてソフトに付属した部品で回路を組み立てる手助けをしてくれる「プロジェクトを遊ぼう」という，四つのメニューが楽しめる。

このCD-ROMだけを見ても，知育ソフトとしての完成度は高い。そのうえ，付属の電子部品だけで25もの電子回路を組み立てることができるというのだから，恐れ入る。

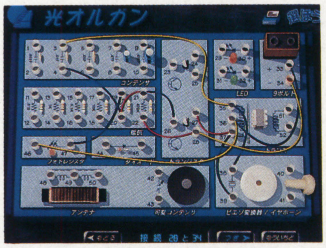
電子回路を組み立てる，とはいっても，ハンダゴテのような工具は必要ない。部品の端子となっているバネに，コードの端をはさみこんで結線していくだけ。実際にうまく動いたときには，その回路がどういう仕組みになっているのか，どの部品がどんな役割をしているのかといったことも解説してくれる。組み立てるだけでは終わらないのだ。

内容は十分にかみくだいてあるし，もちろん，危険に対する配慮も徹底していて，注意がくり返しアナウンスされる。きっと小学校低学年の子にも楽しめるだろう。こういった点でもソツのなさが見られる。

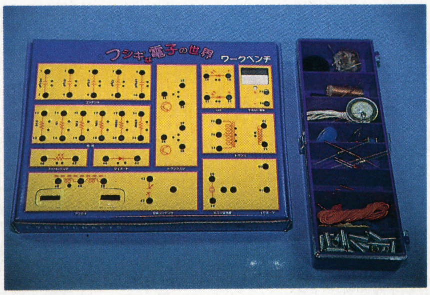
今までいろいろな知育ソフトを見てきたが，そのどれよりも優れている。

◀電子、電気の基礎をわかりやすく解説。その語り口もまた、秀逸なのだ

◀身のまわりの電気製品が、どういう理屈で動作するのかも紹介。ためになるよ



◀画面で見たとおりに結線するだけで、25もの電子回路を組み立てられる



◀電子部品がセットになった異色の知育ソフト。大人でも楽しめる内容だ

ゲームバンクのアーケード・ゲーム移植作品

雷電II（仮）

■ゲームバンク　■Windows95
■CD-ROM　■6,800円

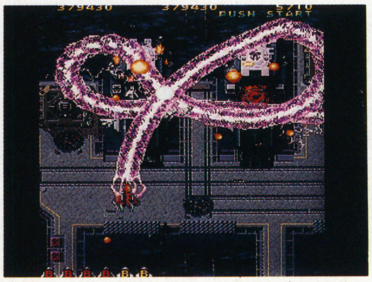
Windows95の実力（？）を見せつけるかのように，つぎつぎとアーケード・ゲームの移植作品を発表しつづけている，マイクロソフトとソフトバンクの合弁企業，ゲームバンク。ここで紹介するのは，セイブ開発の縦スクロール・シューティング，『雷電II』だ。

パワーアップ・アイテムを集めて火力を上げ，無数の敵を一瞬にして殲滅（せんめつ）していく〝力強さ〟と，敵の弾を見切って避ける〝技術〟，それぞれに抱く爽快感が，このジャンルのゲームが持つおもしろさだ。そのおもしろさを支えているのが，自機の強力な攻撃力と，その多彩なバリエーション，そして雨あられと降りそそぐ，気が遠くなるような数の敵の弾。この『雷電II』はそれらをひととおり兼ね備えた王道とも言える作品なのだ。

強くなるにしたがって扇形に広がり広範囲の敵を攻撃できるもの（赤），高い攻撃力を直線的に1点に集中してたたき込めるもの（青），そして攻撃力は弱めながら，自動的に敵に照準を合わせ，ウネウネと曲線的にくねることで，ザコ敵をも破壊できるもの（紫），と，自機の攻撃は3種類。これらは特定の敵を倒すと現れるパワーアップ・アイテムを何色のときに取るかによって，切り替えることが可能だ。しかも，同じ色をつづけて取っていくことにより，どんどん強力になっていく。最強状態になった攻撃は，どれも一様に凄まじく，〝破壊する快感〟を十分に味わえるはずだ。ちなみに筆者の手元にあるバージョンは，NT4.0上でも動作した。できれば製品版も動作してくれるとうれしいのだが……。

◀Pと書かれているのは、イッキに最強状態になれるパワーアップ・アイテム

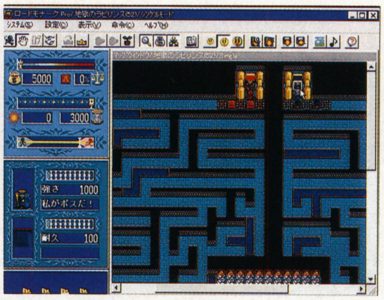
▶登場する敵も、さまざまな攻撃でプレイヤーを悩ませる。蹴散らせ〜


◀敵1体と自機のあいだを曲線の電撃が走る！ 見た目激烈

◀危機脱出用のボムは2種類。2P機体が標準で持っているのがコレ

falcom Windows95 News

第2回 ロードモナークPro
～Advanced LOAD MONARCH～



■発売日：5月30日　■価格：7,800円
■CPU：486SX/33MHz以上　■メモリ：8メガバイト以上
■CD-ROMドライブ：2倍速以上
■HDD容量：6メガバイト以上（CDでのプレイも可）

人気のWin95版『ロードモナーク』に第３弾が登場!!

『ロードモナークPro』とは，『アドバンスド ロードモナーク』（'91年）の完全移植版。非常に高難度なので，初心者は『～First』や『～オリジナル』も合わせて買おう。今回は『ソーサリアンForever』の画面も紹介するぞ。　（文／千歳秋吉）

はじめて聞く人のために

『ロードモナーク』をひとことで言えば「陣取り競争」ゲーム。プレイヤーは四つの国のうちひとつを管理し，国の住民をあやつって陣地を広げ，最終的に相手国を全滅させたら勝ち……という単純明快なルールである。

ゲームは基本的に，マップ内を歩きまわっている住民に命令を与えることで進んでいく。ほうっておいても彼らは自分の拠点を増やし，人口増加につとめてくれるのだが，それをコントロールし，侵攻の速度を少しでも早めるのがキミの役目というワケだ。

どのへんが『Pro』か

本作の位置づけは『ロードモナーク』の上級者向けシナリオといったところ。具体的に例をあげて説明すると……。

- ●長い橋をかけないと敵陣に入れない面
- ●スタート直後に巨大な敵勢に襲われる面
- ●世界が迷路と化している面
- ●おじゃまキャラが異常繁殖している面

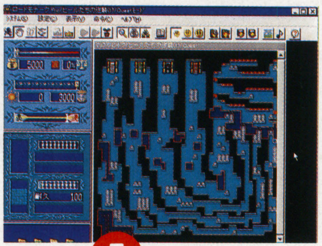
etc，etc……。

こう書きならべると敬遠されそうだが，コレは『Pro』なのだということをお忘れなく。

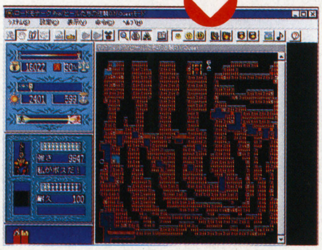
これまでRPGの老舗（しにせ）として君臨してきたファルコムだからこそ，マップのクオリティの高さには目を見張るものがある。難易度も完成度も保証付きなのはいうまでもない。

選ぶのはキミだ。まぁ，昔からのファルコム信者ならば，どんな難易度でも正面突破してくれることだろう（？）。初心に背を向け，あえて修羅を選ぶのもまた人生。ともかく，本作をプレイする人全員に，健闘を祈る！

すべてを己の色に染め上げよ



▶初期状態（1面）。プレイヤーは赤色のドラゴン王国。戦いの幕開けの直前だ



◀戦争終結。まさに「大陸を血で染め上げた」というカンジの世界地図である

奥義「橋壊し」とは？

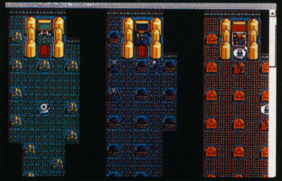
◀敵が橋を渡ろうとしているときは，反対側から「橋を壊しつづける」ことで応戦。敵は橋をかけようとし，資金を浪費するハメに……

▲味方はフキダシで自己主張するぞ

認定証
ロードモナーク Pro
９級
あなたは
ロードモナーク Proで
優秀な成績をおさめられました
その栄誉を讃え
ロードモナーク Pro９級
を認定いたします
１９９７年４月１２日
日本ファルコム株式会社
ロードモナーク認定委員会

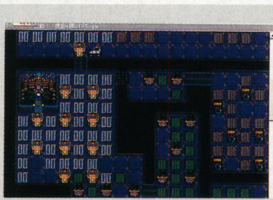
◀面クリアしたときの占領率や残り日数に応じて，認定証が発行されるのだ

モンスタードミニオン



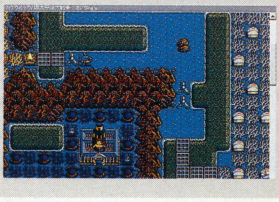
地下のダンジョンを舞台に，モンスターの軍団が覇権を争う。

ミッドナイトパニック



銃声が響き，女性の叫び声がこだまする恐怖の暗黒街だ。

シーパークアドベンチャー



海の底での大洋の支配権をめぐる戦い。国の名前がユニーク。

ミルキーワールド

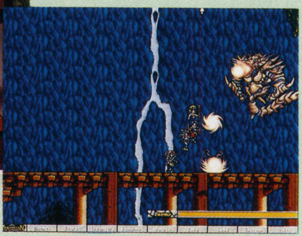
空に浮かぶ雲の上でくり広げられる動物たちの運動会（？）。

速報 『ソーサリアンForever』の画面写真が届いたのだ！

今後のラインナップの中でも最大級の期待を寄せられているであろう『ソーサリアンForever』。グラフィックが大幅にパワーアップしているのがわかる。なお，内容は「完全なニューシナリオ」になっているとのことだ。

▲水彩画のようなグラフィック。メッセージも漢字に

▼こんなに大きなサイズのボスが動きまわるのか!?　期待！



© 日本ファルコム

料理の鉄人 in無人島編 Let's Cooking！

レシピ

■Windows3.1か95を用意
■CPUは486-100MHzほどから
■メモリは小さじ8メガ（Win95は16メガ）
■遊ぶための時間　少々

無人島物語R（ケイエスエス）
9,800円／発売中

未開の無人島から決死の脱出をはかったハズの中島理香が，またしても南海の孤島に漂着。でも今度の脱出劇は，どこか雰囲気がちがうようだが……。（文／伊藤真臣）

食は生活の基本，孤島での三ツ星シェフをめざせ！

悲運の飛行機事故から生き残った5人を，漂流先から文明の地へ帰還させることを目的とした初代の『無人島物語』。その人気シリーズ第4弾にあたる『無人島物語R』は，今までとはだいぶ印象のちがうものとなった。というのも，以前はアイテムを作成し島を脱出することが第一目標だったのが，本作ではそれほど重要ではなくなったからだ（一定時間経過でエンディングとなる）。そのかわりに主人公は何をめざして奮闘するのかというと「無人島ライフを通して好きな女の子と仲良くなってしまおう」というのだから，喜んでいいのやら怒っていいのやら……。

そもそものはじまりは，家庭教師をしている主人公に，教え子の親からハワイ旅行がプレゼントされたことによる。なんでも子供の成績を上げてくれたお礼だというが，当の親たちは同行しないらしい。そんな事情もあって，主人公は大学の友人やほかの教え子たちを誘って南の島でリゾートを楽しむことになるのだが，遊びのつもりで乗っていったクルーザーはいつのまにか行方不明。見知らぬ孤島での生活を余儀なくされることになる。

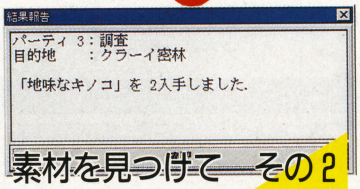
さて，人が生活するうえで重要とされるのは，いわゆる衣・食・住という三つの要素。とりわけ食べることに関しては，すべての行動の基本だから，欠かすことはできない。はじめ，主人公たちは持っていた非常食で何日かを耐えしのぶが，のちに島にもいろいろな食べ物があることに気づく。森にはバナナやパパイヤの実がなっているし，食用の植物も結構手に入る。でも日本での飽食に慣れきっている主人公や女の子たち。そんな質素な生活にガマンできるはずもなく，慣れないキャンプ生活とあいまって，不満はつのるばかり。しかし人間は向上する生き物。毎日自炊することでずんずん料理の腕も上達し，作れる食事のレパートリーも豊富になっていく。

味に7段階のランクづけがされ，「至高の美味しさです」と評される幻の料理まで存在する『無人島物語R』の世界。究極のメニューをめざして日々精進するか，バナナだけを食べてサルのように生きるか，無人島でのグルメライフはキミの包丁さばきにかかっている！

実録 アイアンシェフへの道

その1　まずは探索

▶島の区分は全部で16か所。食材を手に入れるためにいざ出発だ

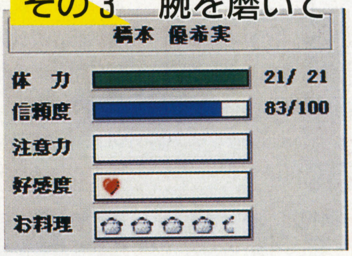


結果報告
パーティ 3：調査
目的地　：クラーイ密林
「地味なキノコ」を 2入手しました.

素材を見つけて　その2

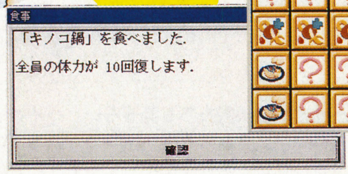
◀あたりまえだが，魚は海に，野菜や木の実は森にあるぞ

その3　腕を磨いて



▶材料があっても腕がなければダメ。熟練度を上げるのだ

完成



食事
「キノコ鍋」を食べました.
全員の体力が 10回復します.
確認

いただきます

無人島に住む 原住民たち（意味不明）

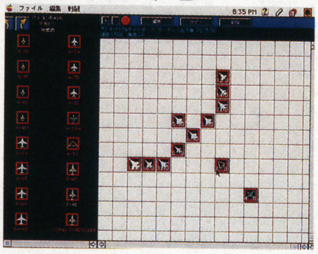
◀▼無人島のはずの島に住む謎の住民。彼らは貴重なアイテムである宝石と引きかえに，珍しい食材をくれる。おいしい夕食で元気いっぱいだね！

3か月連続『フライトコマンダー』誌上対戦第1回

敵は死んだか 白旗はまだかいな

グラムスとベーマガ編集部が，人気SLGで対決することになったぞ！　お題は4月号215ページなどでも紹介した『フライトコマンダーwithミッション・ビルダー』だ。航空戦を題材にしたあたり，いっぷう変わっているのだが，筆者の予想に反して，これが好評な売れ行きを見せているのだ。

対戦方法は電子メールでの非リアルタイム方式。パソコン通信のNIFTY-Serveの電子メール・サービスを使い，双方のデータを気長にやりとりするという戦いである。地形や基地の配置は，同ソフトの標準機能でオリジナル・ミッションを作成。しょっぱなから地対空ミサイルが何十発も襲ってきたりして……？



◀オプションは「レーダー及び目視」「ミサイル追跡」を指定。わりと初心者向きの設定

グラムス防衛軍

グラムス側は，地上に高射砲などを配置するはずだが，おもな防衛力はやはり戦闘機だろう。漏洩(ろうえい)情報によれば，機数はベーマガ軍の3分の2，しかも轟炸(ごうさく)7型という謎の中国製戦闘機が燃料切れ覚悟で単独突進してきているとのこと。新手のハンデか？

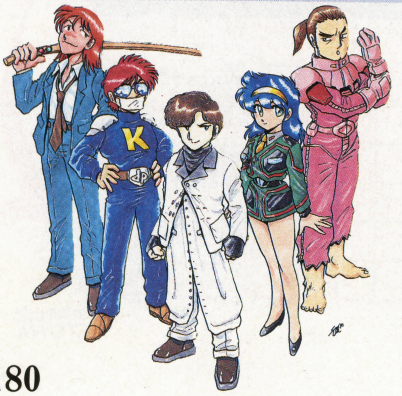
なぜか犬まで参加。スパイいわく「よくわからないがスゴイらしい」。それを聞いた山中氏いわく「まさにドッグファイトですね」。

▲この2人が，グラムス軍で陣頭指揮をとる大庭・箕輪の両氏だ。日本語版開発者だけに，こいつぁ手強い。どうかお手やわらかに〜

パイロット一覧

パイロット名	プロフィール	予想される迎撃機（定期漏洩情報より）
1．吉田　直人	グラムス株式会社代表取締役社長。ゲーム界の開拓者。	F-22ライトニングII
2．大庭　邦裕	アバロンヒル日本語版プロデューサー。機械修理，改造のプロ。	MIG-??（性能からしてMiG-31か？）
3．箕輪　郷	アバロンヒル日本語版ディレクター。ウンチクがうるさい兵器オタク。	??フランカー（9割がたSu-27であろう）
4．田中　徳良	営業部課長。浪速の丘ダイバー。	F-15イーグルC+
5．安藝　貴範	営業部。二枚目の既婚者。	F-1?（やっぱF-16かF-15）
6．梅山　達夫	営業部。唄う営業マン。	ハリアー2
7．井上　智善	営業部。夜の帝王。	??
8．安居院　由香	営業部。妹もしくは娘にしたい社内No.1。	F-16ファイティングファルコン
9．清水　真之介	プロモーション部へべれけ広報マン。今回の対戦の首謀者。	轟炸7型
10．ビケ	犬。吉田社長とグラムス社員のペット。みんなのアイドル。	??

マイコンBASICマガジン侵略軍



ベーマガ軍も，パイロットの趣味で攻撃機が選ばれている。爆弾がたくさん積めて機体も頑丈(がんじょう)だが，おそろしく鈍足のA-10AサンダーボルトIIや，爆弾すらもあまり積めなく晴天時は目立って仕方がないステルス爆撃機F-117ナイトホークがどう足をひっぱるかが見ものである。

◀ベーマガの精鋭たちも勢ぞろい。パイロットの詳細は，グラムス軍もベーマガを読んでいるのでまだ秘密。来月に期待してちょうだいな

勝負方法はこれだ！

フライトコマンダー withミッション・ビルダー
■ハイブリッド（Win95&Mac）
■グラムス■9,800円■発売中

グラムス-BASICマガジン戦役のいきさつ

編さんが遊びにきたとき，グラムスは社をあげて春の大掃除中であった。

「大変そうですね，ゴミとか出て。この大きな人形，私がひきとりましょうか」

編さんが持ち帰ろうとしたのは，人の背丈以上もあるアサルトアーマー（『クォヴァディス2』に登場する陸戦兵器）の模型である。

「困りますよ，ウチの会社，それが受付嬢なんですから」と広報の清水氏が断るが，それでも編さんは引かなかった。

「工場で本物を作っているそうじゃないですか。作りモノのひとつ，ふたつ……」

「ははは，なにを冗談を」

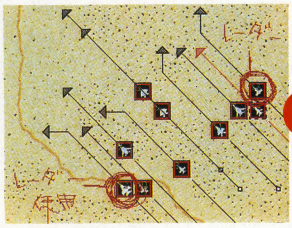
だが清水氏の目は笑ってはいなかった。

対決を避けられぬと感じた編さんは，編集部に戻るや，15人の精鋭を募ってグラムスの本社へと飛び立った。目的は敵地上施設の徹底的壊滅である。この戦いに勝利すれば，大量の読者プレゼントを接収できるにちがいない。しかし，逆に敗れれば，『ALL ABOUTグラムス』の出版を要求されても文句は言えない。長い一日がはじまったのだ。

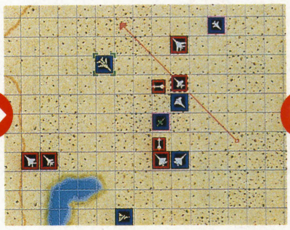
勝てば読プレ，そして戦闘は開始された

ベーマガ軍の作戦「この戦いは100ターンちょっとで終わるだろう」

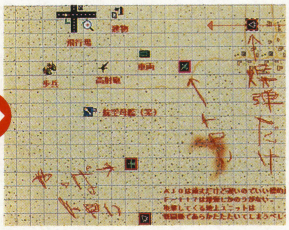
作戦を説明しよう。こちらの戦闘機10機が，アフターバーナをふかして敵基地へ全速力で近づく。発見を遅らせるためにレーダーは使用しない。敵はこちらが迂回(うかい)していると思って，ただでさえ少ない戦闘機を散開させるだろう。それを袋だたきにし，制空権をにぎる。爆撃機5機が到着するまでに，敵の残りを2～3機まで減らせれば，もう勝ったも同然だ。予定の200ターンの半分で基地は落ちる。



▲両翼の２機だけレーダーを使用。こちらの陣形を誤解させるためだ



▲本数にかぎりのあるミサイルは，はずすとイタイ。接近して当てろ



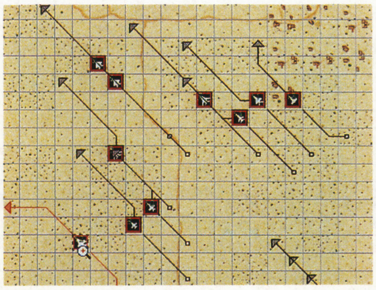
▲歩兵などはともかく，飛行場は破壊するのに大量の爆弾が必要だ

戦況報告

いやー，思いどおりいかないのなんのって。まず敵との距離がなかなか縮まらない。レーダーに何も映らない。爆撃機が遅すぎる。

しかし，思いのほかF-22ライトニングIIの性能が良く，速いわ，爆弾積めるわ，レーダーに見つからないわ，いいことづくめだった。全機コレにすりゃ圧勝でしたな。えへへ。

「レーダーを使うな！」



◀この隊列の中心がF－22。どうやら敵には見えていないらしい

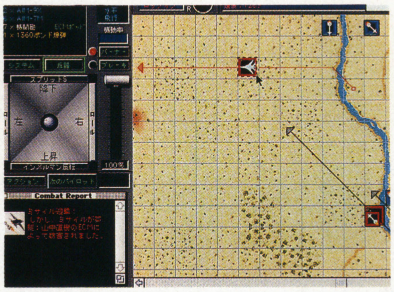
「敵が二手にわかれたぞ？」

▼ターンごとにメールを送るので面倒くさげだが，敵の出かたをハラハラして待てる。文通感覚♥

「おめーら　おせえんだよ！」

▲爆撃機の護衛をするはずだったやぶらーも，彼らのあまりのトロさに，ひとりで本体合流

「敵のロックオンに失敗した」



▶ミサイルに落とされたくなかったら面倒でもECMポッドを装備

「電子対策(ECM)は有効だ」

ついに両軍衝突

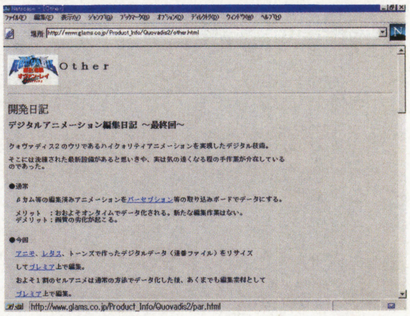
待て次号!!

つづきは来月！と言う前に　グラムスのホームページで実況中継あり!!

なんと，この戦いの詳細を，グラムス側でも並行して紹介しているぞ。しかも，インターネット上のWWWサイトでだから，即時性ははるかに上。この対戦の最新情報を知りたい諸君は，ぜひともものぞいてみてほしい。もちろん，ほかのアバロンヒル・ゲームソフト・コレクションや『クオヴァディス』『ありす』などの情報もサポート。しまった，すでに宣伝してしまっている。負け？　負け？

URLはhttp://www.glams.co.jp/

◀なに，グラムス軍の機密情報もアップされてるだって？　マジぃ～？



▲この対戦に関連したイラスト投稿なども募集。もしかしたらホームページに載るかもよ？

文：稲垣宗彦

祝！ 5年ぶりの続編発売!! トラフィックコンフュージョンII がやってきた!!

■Windows95用■マスターピース■５月30日発売予定■7,800円

「マスターピースって知ってる？」と聞かれたら，最近のユーザーなら「あの『コンビニ』を出したメーカーでしょ？」と答えるだろう。しかし，筆者にとっては「マスターピースと言えば『トラフィックコンフュージョン』」なのだ。同社の原点とも言うべき，その『トラフィックコンフュージョン』がWindows95用ソフトとして帰ってきた。

前作とのちがいなどなど

マスターピースがはじめて世に送り出した作品，それが『トラフィックコンフュージョン』だ。交差点の信号が変わる間隔を調整し，方向指示板を設置するなどして，そのマップを通過しようとする無数のクルマにとって，ストレスのない状況を作り出すという，なんとも変わった楽しい作品だった。

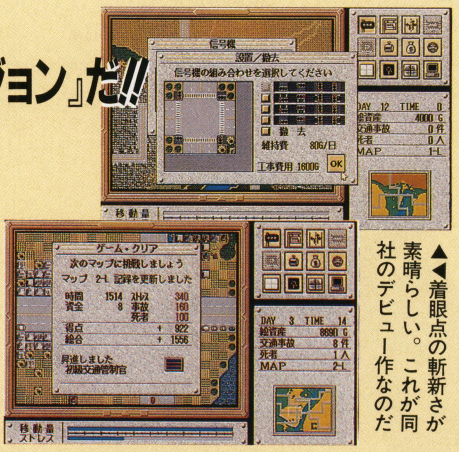
5年の歳月を経て帰ってきた「II」は，PC-98のMS-DOSからWindows95へとプラットホームが変わり，操作性がよくなり，細かい部分でよりマニアックに，より高機能に進化を遂げた。が，根本的なところはまったく変わっていない。いかにもマスターピースらしい，味のあるゲームに仕上がっている。

マップには，太い道路といくつかの交差点があり，小さなクルマが走りまわっている。画面に表示されるクルマは，1台1台がそれぞれ目的を持って道路の上を走っていて，プレイヤーは，彼らがストレスを感じることなく目的地にたどりつけるよう，道路事情を整備しなくてはならない。よりよい道路事情を維持し，一定時間内に規定の交通量をかせぐことができれば，クリアとなる。

ゲームをクリアするうえで，とくに重要となるのは，信号の取りつけと，その調整。信号はただ取りつけるだけではダメだ。交通量にあわせて信号が変わる間隔を調整しないと，ある方向は1台もクルマが止まっていないのに，ある方向は信号待ちの長蛇の列。こんなことになりかねない。片方の青の時間を長くすれ

これが初代『トラフィックコンフュージョン』だ!!

マスターピースに無理をお願いして，前作のPC-98版『トラフィックコンフュージョン』をお借りしてきた。システムディスクにMS-DOSを転送して，フロッピーベースで遊ぶ。当時はこれが当たり前だったのだ。時の流れを感じさせる。今見ると，640×400の画面ではせますぎる。Windows95になって，本来のおもしろさを得ることができた，と言える。



▲着眼点の斬新さが素晴らしい。これが同社のデビュー作なのだ

「このインターバル、マスターピースは何をしていたんでしょう？」

マスターピース代表取締役
吉川裕治 氏
インタビュー

'92年4月にデビュー作『トラフィックコンフュージョン』を，その8か月後に『アージェントミッション』をそれぞれ発売。その後，長い沈黙を経て『ザ・コンビニ』『同アナザーワールド』，そして『トラフィックコンフュージョンII』と立てつづけにソフトを連発しているマスターピース。長いインターバルのあいだに，彼らはいったいどんなことをしていたのか。直接，お話をうかがってきた。

●

――前作からかなりの時間を経て『II』が発売されますが，そのあいだも構想を？

吉川：あまり構想にふけっていたわけではないですね。前の『トラフィック～』のときからやりたいと思っていて，できなかったことが，やれそうな状況が整ってきて。それからは真剣に考えはじめましたけど。

――『アージェントミッション』から『ザ・コンビニ』までのブランクは？

吉川：『アージェント～』があまり売れなかったのと，当時はPC-98やTOWNSなど，プラットホームがたくさんあって，移植などに目を向けている時間が惜しかったんですね。うちみたいな会社でじっくり満足のいく製品を作れるような状況でなかったという側面もありました。Windows95の登場で，そろそろ出そうか，ということになったわけです。

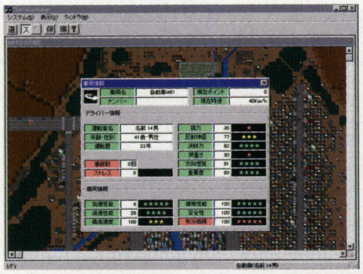
――ゲームを作っていなかった時期というのは？ 前作の『トラフィック～』をきっかけに，実際の信号機に関わる仕事をなされたともうかがったんですが？

吉川：教育ソフトの受託開発を手がけてました。信号機の件は，全国の信号機の7割というシェアを持っている大手メーカーさんから仕事の依頼がきたんですよ。前作の『トラフィック～』というのは，専門家から話を聞いて作ったものではなく，わりと見たままという か，私なりの解釈で信号をシステム化したん

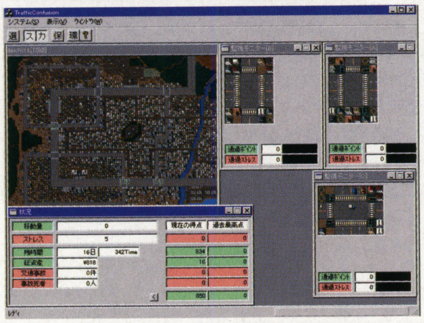
ば，当然，もう一方は赤の時間が長くなる。黄の時間が短すぎると，事故の多発につながってしまう。

画面に登場するクルマには，目的地が設定されているだけではない。運転歴や決断力，慎重さといったドライバーのパラメータに，加速性能や接地性能，安全性といった車両に関するパラメータまで設定されている。現実世界と同様に，ドライバーのモラルに頼っているだけでは，道路上の秩序を維持することはできないのだ。

単純な目的ながら奥が深く，ちまちまと動くクルマの動きは見ているだけで楽しい。マスターピースならではの世界を，前作を知る人も知らない人も，ぜひ楽しんでみてほしい。



◀開発中で不完全だが、すべてのクルマにこれだけのデータが



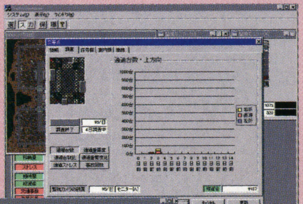
▲交差点ごとに監視カメラの設置が可能になった。Windowsの特徴を活かし，操作性が向上している

道路状態にも気を配れ！

前作にはなかった要素が，この道路状態に関する部分。速度規制も設定できるようになった。道路が荒れてくれば，それだけ事故も起きやすくなる。工事をすれば補修はできるが，交通が著しく阻害（そがい）される。また，制限速度を上げればそれだけ時間単位の交通量は増えるが，そのぶん事故も多発する。

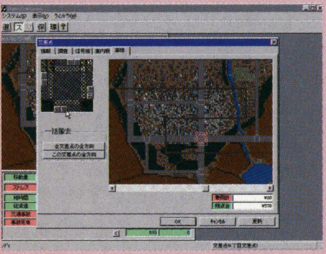
▲道路に対してスリップ度などのパラメータがつき，また，工事や規制が可能になった

交差点がもっとも重要なのだ



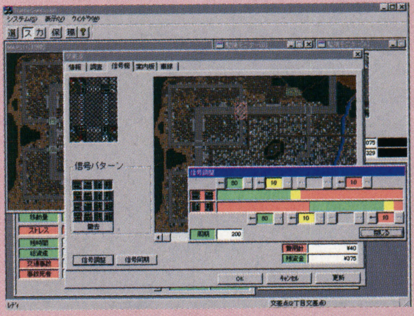
▶交差点を調査することが可能になり、前作に比べ、対策が立てやすくなった

◀交差点で迷うクルマが多いようなら、行き先の案内板を立てるといい



▶右折専用など、車線を設定すれば、交差点内の混乱をおさえられる

異なる方向へ進むクルマが行きかう交差点は，交通のカナメ。このゲームでは，ここに関する調整に成否がかかっている。調整がうまくいき，クルマがスムーズに流れているサマをながめるのは予想以上に楽しいのだ。



▲どんなタイプの信号をどういう間隔で点灯させるか，ここが腕の見せどころ。試行錯誤せよ

ですね。ところが彼らにしてみると，それが新鮮だったみたいです。というのも，現実の信号機のタイミングというのは，道路の太さなどから割り出した数値を公式に当てはめて決めるというものなんですね。で，前作を本職のかたが見て「非常にわかりやすい。このシステムを利用して現実の信号に当てはめてみたい」ということになりまして。

――実際に街で動いている信号の制御を？

吉川：道路の上のほうに設置されている交通量検知器から拾ったデータを，信号の制御にどう当てはめるか，という仕事をそのメーカーさんがやっていたんですが，これがさっき言ったような公式には当てはまらない世界なんです。それを『トラフィック～』でシミュレートできないか，ということだったんで，ゲームの中に新しいコマンドを用意して，検知器を設置できるようにしました。ディスプレイの中をクルマが通過すると，RS-232Cに「今通ったよ」というビットを送るんです。そこから先は本物の制御盤につながっていまして，でっかいコンピュータで計算して信号を変えるという。すると，今度は「変わったよ」というビットがこちらにもどってきて，画面上の信号が変わるんです。二重構造の空間ですよね。専用マップも作りましたよ。実際にどこかにある交差点らしいんですけどね。楽しかったですよ，すごく。

――Windows95へとプラットホームが変わってユーザーの幅が広がったと思いますが，それゆえの苦労はありましたか？

吉川：それを真剣に考えたのは『コンビニ』のときですね。あのときは市場動向をかなり考えて，どう広くおもしろさを訴えていけるかということに，時間を費やしました。その反動というか，『トラフィックII』ではあえて考えないようにした部分もあります。さらに間口を広げるのではなく『コンビニ』をおもしろいと思ってくれた人たちに,もうちょっとディープなパソコン・ゲームの世界をお知らせしたい，と。前ほどサービス精神旺盛とは言えなくなってますが，そのぶんじっくり考える部分も多くなってますし，埋めこまれているアルゴリズムにしても,「なんでこのクルマはこんな動きをしてるんだろう？ きっとこうにちがいない」と想像して，何か対策を練ってみるというくり返しを楽しめるようにしています。パズルとSLGの中間くらいの位置づけ，このあたりのおもしろさを理解してもらおうかな，と。

――いちばん遊んでもらいたいユーザーの年令は，どれくらいですか？

吉川：私と同じ33才くらいの人が見れば，ニヤッとしてもらえるんじゃないかと。ただ，これは『コンビニ』にしてもそうなんですが，小学生からお年寄りまで楽しんでもらえる幅の広さは持たせてますけど。

※画面はすべて開発中のものです

サイキックフォース命 Special!

『サイキックフォース2(仮)』開発者インタビュー

今月はスペシャルということで『サイキックフォース2(仮)』開発中のおふたりに突撃インタビューを敢行したのだ！　読プレ用のおみやげもたくさんもらってきたので(タイトーさん，ありがとう！)ほしい人は274ページもチェック！(文／八巻将之)

――では，まず現在の開発状況について，おうかがいしたいのですが。

青木：10%……いってないかな(笑)。まだゲームとして動いていないですからね。いまは準備段階といったところです。

――企画部分を練っている段階だと……？

茂出木：まあ，そのあたりの設定というのはひととおり終了してまして，これでいってみようかということでスタートした段階ですね。

――基本的なゲーム・システムというのは前作のスタイルを踏襲しているんですか？

青木：ほぼ，そうです。

――『2』から導入された新フィーチャーなどがあれば教えていただきたいのですが。

茂出木：それはけっこう核心というか，それが『2』のすべてというような部分で(笑)。

青木：たとえば，奥行きをつけるとか見た目的にハデにするというのは簡単にできるんですよ。ただ，僕個人としてはそうした部分よりもゲーム性，ゲームとしてのオモシロさを強化したいという願望が強いんで……そのへんは，かなり強化しようかと思ってます。

――対戦の駆け引きなどの部分ですか？

青木：そうです。やっぱり駆け引きとかが楽しくないとやりたくないですからね。

――新しいCGボード(下写真参照)ということで，やはり映像の表現は30分の1秒から60分の1秒単位へと進化していくんでしょうか？

青木：30分の1秒だと遅いですから。さっきもいったようにゲームが動いていないので，まだハッキリとは答えられませんが，希望としては60分の1秒でやるつもりでいます。

――前作とのストーリー的なつながりというのはあるんでしょうか？

茂出木：いちおう，前作の2年後という設定です。ただ，前作自体がワリとパラレル・ワールド的な話の進みかたなんで，まず『1』の結末というものをひとつ用意しまして……そこから話が進んでいくという感じです。

――前作の2年後ということは，やはりキャラクターもそれなりに成長しているんですか？

青木：当然，年とってますねぇ(笑)。

――エミリオも背丈が伸びたりして？

青木：そうですね。ちょっと成長したエミリオが出てくるかもしれないですね。いきなりニヒルになってたりとか(笑)。なんていうか，いい意味で裏切りたいんですよ。前のまんまで出てくるっていうのもファンにとってはうれしいことだと思うんですけど，やっぱりキャラクターって成長するものですから。

――以前，『1』でボツったキャラクターが復活するという発言がありましたが？

青木：あ～，たしかにそんなこと言いましたねぇ。忘れてました(笑)。あんまりにごしちゃうのも悪いんで，ハッキリ言っちゃいますと，前回ボツったキャラは出ません。新しいキャラクターを考えました。

茂出木：前回ボツった技とか能力というのは使いたいってのがありますけどね。

――では，最後にユーザーのみなさんに，ひとことずつメッセージをお願いします。

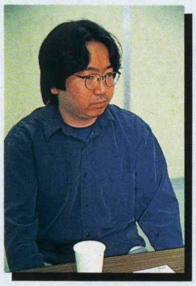
茂出木：キャラクターが好きな人から，ゲームが好きな人まで全員が楽しめる作品にしたいと思っています。期待してください。

青木：言いたいことは同じなんですけど，ゲーム性を強化するイコール，敷居が高くなってマニアしかできなくなるという状態だけは避けたいんで……マニアも楽しめるし，初心者も楽しめる。そんな欲張りなゲームを作っていきたいですね。

(4月11日・タイトービル中央研究所にて)

インタビュー出席者

青木 洋氏

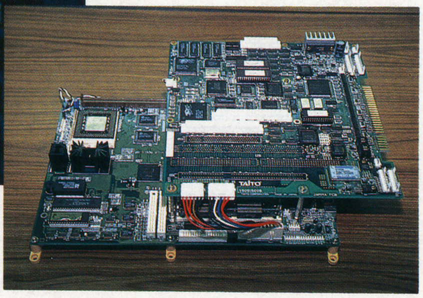


タイトーTG事業本部TG生産開発部開発課所属。『2』ではプログラムやストーリーなどを担当。代表作は『サイキックフォース』。

茂出木浩二郎氏

同じくタイトーTG事業本部TG生産開発部開発課所属。『2』では，おもにストーリー部分を担当。代表作はPS版『レイトレーサー』。

サイキックフォース2が見えた!?



▲▶このページに掲載してあるバーンのCGは，今年2月に行なわれたAOUショーでビデオ公開されたもの。タイトーの新CGボード「WOLF(右写真)」で動作している映像だ。まだまだ開発途中とのことだったが，そのクオリティの高さは写真を見てもらえば一目瞭然だろう

STREET FIGHTER III NEW GENERATION

最終ボス ギル攻略講座

先月号で『ストリートファイターIII』ブロッキング講座の講師をつとめた白川です。読者のみなさん，ブロッキングの極意は悟り得たかな？
今回は最終ボスであるギルの紹介&攻略をお届けする。しかも，目指すはパーフェクト勝利。つまり，ギルの必殺技には，すべてブロッキングで対処するのだ。　（白川大輔）

最終ボス登場!! その名はギル!!

CPU戦で6人のキャラを倒すと，いよいよ最終ボスの登場となる。彼は世界を影から支配する秘密結社の総統"ギル"。ここで彼がなぜあのような姿をしているのか，また，なぜほかのストリートファイターたちと闘うのかを説明するのもムダではないだろう。

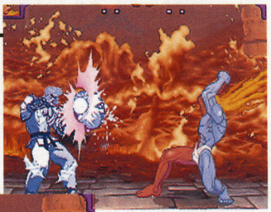
ギルは組織の総統として，確実かつ公平，そして冷酷とさえ言える判断をくださなければならない。裁定のたびに感じるさまざまな葛藤を昇華させるために，その身体は左右に分かれたオーラをまとっているという。

あらゆる格闘技に精通している彼だが，それをもって，よしとはしていない。帝王にふさわしい完全格闘技を完成させるべく，各地の有力なストリートファイターたちと闘っているのだ。世界のファイターたちと闘い，彼のもとにたどり着いたものこそ，待ち望んでいた戦士にちがいない……。

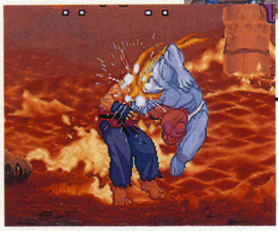
◀ギルとの闘いの場に立つリュウ。最強の敵に勝てるのか!?

▲▶これは「リザレクション」。ゼロになった体力ゲージを満タンまで回復!!

パイロ(クリオ)キネシス


▶2発分が重なった飛び道具。通常の飛び道具での相殺は不可能(1発分しか消すことができない)

サイコヘッドバット


◀おもに対空技として使用。空中で吹き飛んでいる相手を追撃することもできる

「A.A.ストIII」
THE FIGHTING BIBLE
5月中旬発売!!

驚きの情報が満載の1冊，ぜひ，ご一読願いたい。価格は，1,438円＋税

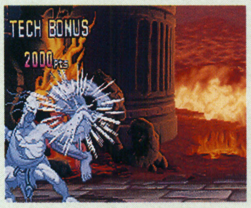
ブロッキングがカギをにぎる!!

では，いよいよギルの倒しかたを伝授しよう。ただし，冒頭で触れたように狙いはあくまでパーフェクト勝利。つまり，必然的にブロッキングを多用することになる。ブロッキングにはあまり自信がない，という読者は右上で紹介している「A.A.ストIII～THE FIGHTING BIBLE」がオススメ(商売上手)。ブロッキングだけでなく，CPU戦，対2P戦もしっかりフォローしているぞ。

さて，ギルの攻略法に移ろう。基本的には画面端で待ち，ギルのくり出すさまざまな攻撃に対処していくことになる。パイロ（クリオ）キネシスをブロッキングするのは最低条件。危険なのは右に挙げた必殺技2種類だ。これをクリアせずして，パーフェクト勝利は得られないぞ。

I ムーンサルトニードロップには？

2ヒットする跳びヒザ蹴り。後方ダッシュ後に使ってくることが多い。予備動作は大きいが，2ヒット目のタイミングが遅いため，連続ブロッキングをするのはむずかしい。1ヒット目をブロッキング後，やや遅めにレバーを入力するとうまくいくぞ。

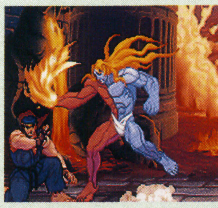


▲2ヒット目を首尾よくブロッキングできたら……

▲ギルの着地のスキに反撃できる。基本技→必殺技が有効

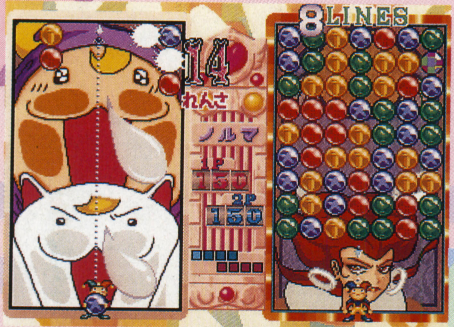
II サイバーラリアットには？

猛烈なスピードで突っ込んでくるラリアット。しゃがんでいると当たらないので，空振りのスキに反撃できる。ただし，アレックスとダッドリーは身体が大きいため，しゃがんでやり過ごすのは不可能。しゃがみ中Ⓟでケンセイするしかない。食らってしまったら，運が悪かったと思ってあきらめよう。


▲通常のキャラはしゃがんでいれば安全だが……

▼大型キャラはしゃがんでいても食らってしまう

©CAPCOM Co.,LTD. 1997 ALL RIGHTS RESERVED.



マジカルドロップIII

徹底攻略講座 PART 1

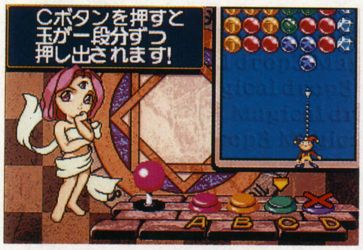
■データイースト
■MVS
■稼働中

どうも，とこマジドロです。カラー＋モノクロ計8ページにわたって，“あとづけ連鎖”がおもしろいアクションパズル，『マジドロIII』を徹底攻略するぞ。これを読めばキミもマジドロ・マスターになれる！……日も近い。　（文／小江哲朗　監修／大出綾太）

はじめての人もアンシン 『マジドロ』ってどんなゲーム？

『マジカルドロップIII』は，上からせまってくるドロップを，“取っては投げる”のくり返しで消していくというアクションパズル。基本となる赤，青，黄，緑のドロップ（“玉”ともいう）は，同じ色の玉どうしで縦に3個以上ならべると消える仕組みになっている（そのとき，隣接している同色の玉も消える）。フィールドの一番下まで玉が押しよせてしまうと負けだ。

ルールはそれだけ。いたって単純なゲームだが，同時に，特殊ドロップの使いかたや，“連鎖”の作りかたなどには高度な戦略とテクニックが要求されるという，奥の深い部分もある。上達すればするほどおもしろくなるゲームなので，初心者もこの記事を読んでトライしてみよう。



◀Ⓒボタンで玉を下げる。巨大連鎖を組むときに有効

全部で10種類——玉の効果を知るべし

ノーマル玉（色玉）
縦に3個以上ならべると消える。同色の玉はいくつでも取ることが可能。

氷玉
ならべても消えない。隣接した色玉が消えると，すべての氷玉が消えた色の玉に変わる。

スペシャル玉
同色のノーマル玉と合わせて消すと，同色の玉がすべて消える（連鎖になる）。

色氷玉
ならべても消えず，隣接した色玉が消えると，すべての色氷玉が対応した色玉に変わる。

虹玉
全色に対応したスペシャル玉。たとえば赤玉と消せばフィールドの赤玉が全部消える。

矢印玉
矢印玉に向かって色玉を投げると，矢印の方向の玉が，それと同色の色玉に変わる。

全消し玉
消すとフィールド上のすべての色玉が消える。ひたすらモードにのみ登場。

炎玉
すごろくモードに登場。炎玉のある列に玉を投げるか，直接取れば消える。

泡玉
取ることはできないが，泡玉のある列に玉を投げることによって消せる。

連鎖玉
「連鎖数−1」ずつ表示された数が減少し，ゼロで上下左右に隣接した玉と一緒に消滅。

どれで遊ぶ？ モード紹介

このゲームには，「ひたすら」「すごろく」「すとーりー」の三つのゲームモードがある。基本ルールはどれも変わらないが，フィールドに多少のちがいがあり，「すとーりー」モードや「すごろく」モードにおけるCPUキャラとの対戦は，自分も相手も横7列のフィールドを使っての勝負となるのだ。全体を把握しやすい反面，フィールドの右端と左端はループしていないので十分注意しよう。

また，『マジドロIII』からの新モードである「すごろく」モードについては，252ページで完全解析を試みている。そちらも，ぜひ目を通してほしい。

ひたすらモード

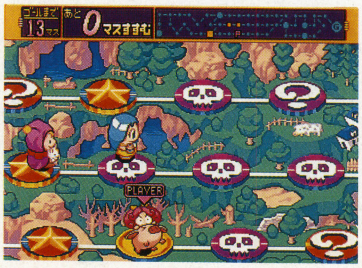
文字どおり，玉をひたすら消しまくるモード。「かんたん」「ふつう」「むずかしい」の三つのレベルがあり，それにともないフィールドのサイズも9，11，13列と広がる。ゲーム終了時には段位が表示されるので，巨大連鎖や全消しを駆使して，高い評価を目指そう。

◀右下にあるのが「段位ゲージ」。現在の評価がわかる

©1997 DATA EAST CORPORATION

すごろくモード

すごろく形式のマップ上を，ゴール目指して進んでいくモード。このモードならではのドロップ“炎玉”をたくさん集めるほど，進めるマスの数が増えるのだ。炎玉は，全消しや巨大連鎖に成功すればたくさん出現するが，早く取らないと氷玉に変化してしまうぞ。



すとーりーモード

16(＋6)人の中からマイキャラを選び，行く手をはばむCPUキャラたちと対戦するモード。対戦シーンでは，玉を一度にたくさん消したり，連鎖をさせることによって，相手のフィールドの玉を押し出す（＝攻撃する）ことができる。これを使って相手のフィールドを埋めてしまうか，先に規定数（ノルマ）だけ玉を消したほうが勝ちとなる。

レベルは「かんたん」「ふつう」「全国大会」の三つ。どのレベルでも，クリア時間などの条件によって，対戦するCPUキャラクターが変わるようになっているぞ（右図参照）。

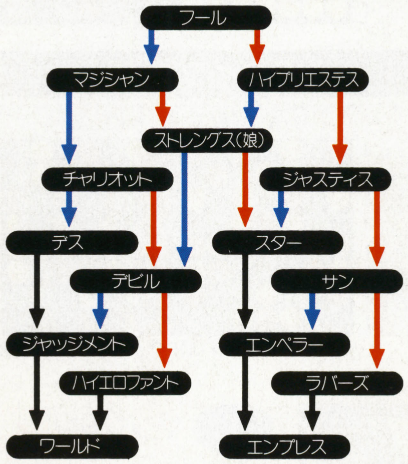
▲キャラごとにストーリーが用意されている（なかには，まるで話になってないヤツもいるが……）

分岐条件

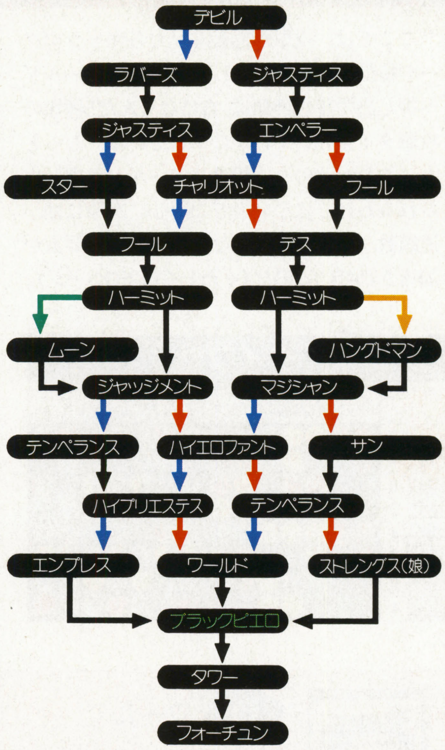
●クリア時間　40秒未満：（青矢印）
40秒以上：（赤矢印）

●分岐の例外
ここまでの総クリア時間が90秒未満：（緑矢印）
ここまでの総クリア時間が300秒以上：（橙矢印）
ブラックピエロは，スコアが15万点以上のときのみ出現する（15万点未満ならタワーへ）。

かんたんルート分岐



ふつう/全国大会ルート分岐

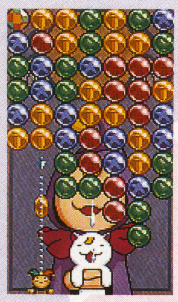


あとづけ連鎖をきわめろ!——マジカルドロップIII連鎖指南

★これがあとづけ連鎖だ

『マジドロIII』における連鎖成立の条件は，玉を消したあと，一定時間内にほかの玉を消すこと。玉が消えているあいだにも，ほかの玉を取ったり（&投げたり），移動することができるので，「赤玉が消えているあいだに青玉を取ってきて投げ，さらに青玉が消えているあいだに緑玉……」というふうにして“あとづけ”で連鎖を伸ばしていくことができるのだ。もちろん，「1回玉を投げただけで連鎖的に玉を消す」ということもできなくはないが，仕掛けがくずれやすく，いまひとつ実戦的ではない。まずは，あとづけ連鎖をマスターすべし。

★基本は2個の組

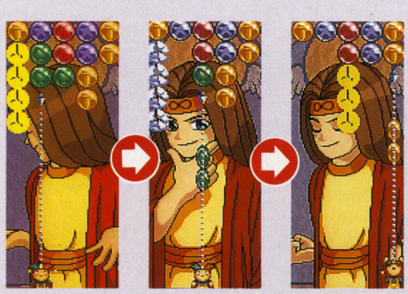


いくらあとづけと言っても，なんの準備もなしにできるほど連鎖はアマくない。あとづけ連鎖の仕掛けは，同色の色玉を縦に2個ならべた組をたくさん作って，さらにとなり（もしくはなるべく近くの列）にその色の玉を置く，というもの。上の写真のように，ちょうどL字がならぶように配置するのがベストだ。こうしておけば，つぎつぎにあとづけ連鎖をキメることができる。

★タイミングを遅らせる

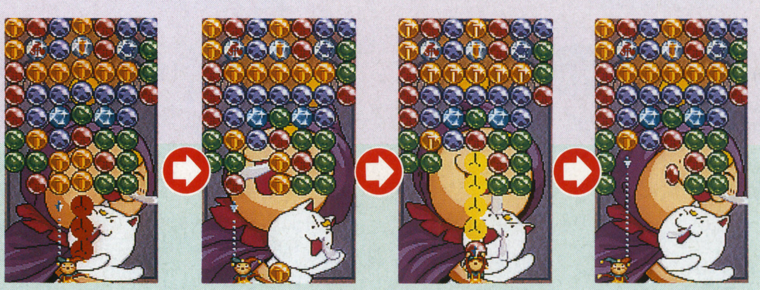
消えている玉（A色）の下にほかの色（B色）の玉があった場合，B色の玉はゆっくりと上に落ちていき，やがて接地する。じつはこのわずかな時間の存在が非常に重要で，その時間内に玉を消せば，それも連鎖として認められるのだ。ズバリ言うと，「消えている最中の玉の下に，ほかの玉があるだけで，あとづけ連鎖ができる時間が長くなる」ということ。そのような玉がない場合は，消えている玉に向かって，(近くの列から取ってきた）玉を投げればOK。

とりあえず，下の連続写真でこのテクニックの威力を確認してほしい。



▲ひとつのミスで連鎖が止まってしまうあとづけ連鎖には，すばやい状況判断と正確な玉さばきが必須。はじめは2～3連鎖から練習だ

このタイムラグを利用しろ



▲玉が消えている瞬間に，ほかの列の玉を取り……　▲すばやく投げる。玉はゆっくりと落ちていく　▲さらに，そのあいだにも移動することができるのだ　▲落ちる玉より早く玉を投げるほど，余裕ができる

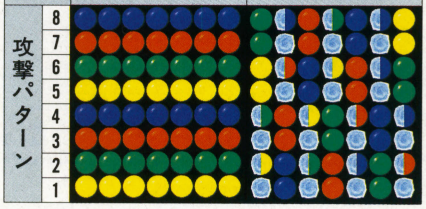
対戦でもすとーりーモードでも役に立つ

キャラクター・ガイド

ここでは，攻撃形態から見た各キャラクターの特徴&戦法を紹介しよう。相手フィールドへ押し出す玉の種類は，右にならんだ5種類の攻撃タイプのいずれかに準じている。もっとも，これがそのまま相手フィールドに押し出されるわけではないのでご用心。実際には，連鎖数，落下パターンなどさまざまな要素が加味されているのだ(くわしくは253ページ)。

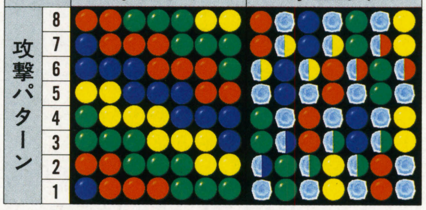
タイプⒶ

氷玉なし / 氷玉あり



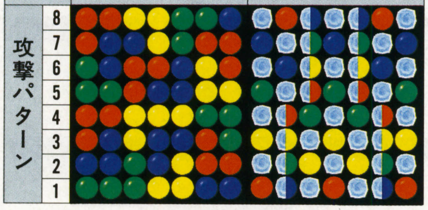
タイプⒷ

氷玉なし / 氷玉あり



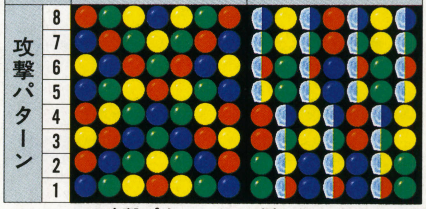
タイプⒸ

氷玉なし / 氷玉あり



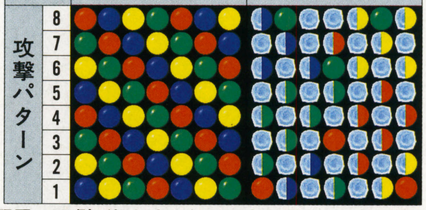
タイプⒹ

氷玉なし / 氷玉あり



タイプⒺ

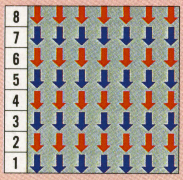
氷玉なし / 氷玉あり



※攻撃パターンは1P側が押し出される場合の配置。2P側が押し出される場合は左右が反転する。

O フール

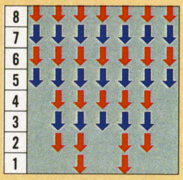
SP玉	赤，青，虹
攻撃タイプ	B
強さ	★



同色の玉が固まっているので，反撃を受けやすい。試合が長引くと，相手のノルマ達成で負ける場合が多い。

I マジシャン

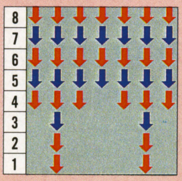
SP玉	黄，緑，虹
攻撃タイプ	A
強さ	★★★



同色の玉が真横にならぶ。巨大連鎖の直後に非常に反撃されやすいので，すぐさま追撃を加えること。

II ハイプリエステス

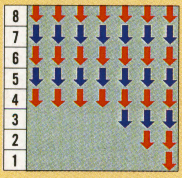
SP玉	黄，緑，虹
攻撃タイプ	A
強さ	★★★



基本はマジシャンと同様。氷玉ありだとソンをするキャラなので，小連鎖の連発で速攻を仕掛けるのも手。

III エンプレス

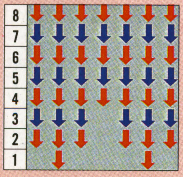
SP玉	青，虹
攻撃タイプ	D
強さ	★★★★



1サイドに集中的に玉を送る。少しずつ送ると，同色の玉が4個横にならぶこともあり危険。大きな連鎖で勝負せよ。

IV エンペラー

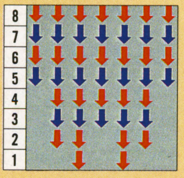
SP玉	赤，緑，虹
攻撃タイプ	C
強さ	★★



同色の玉がL字型にならんでいて，あとづけ連鎖の格好のマトに。1発で勝負をキメるような連鎖を作るべし。

V ハイエロファント

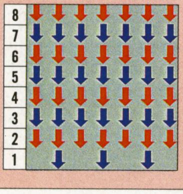
SP玉	赤，青，虹
攻撃タイプ	A
強さ	★★★



SP玉以外はマジシャンとまったく同じ。連鎖をくり返すほど同色の玉どうしが離れ，反撃を受けづらい。

VI ラバーズ

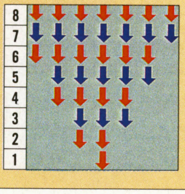
SP玉	赤，黄
攻撃タイプ	B
強さ	★



フール同様，とにかく色が固まりすぎるのが致命的。それでも，反撃覚悟で大連鎖を作るしか道はない。

VII チャリオット

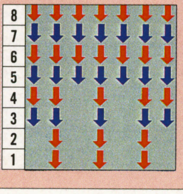
SP玉	赤，黄
攻撃タイプ	C
強さ	★★



同色の玉がL字型にならぶ。氷玉がまざれば，多少は対応されにくいが……。いかに早く仕掛けるかがカギ。

VIII ストレングス(娘)

SP玉	赤，虹
攻撃タイプ	D
強さ	★★★★

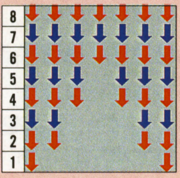


小さい連鎖なら2，4，6列目にしか玉が降らず，連鎖による反撃を受けにくい。まずは先手を取ることを心がけよう。

※「強さ」は編集部での評価による

VIII ストレングス(父)

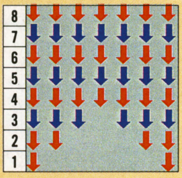
SP玉	赤，虹
攻撃タイプ	D
強さ	★★★★★



フィールドの両サイドに玉を送る。相手に反撃のチャンスを与えない2連鎖の連発は，対2P戦で卑怯なほど有効。

IX ハーミット

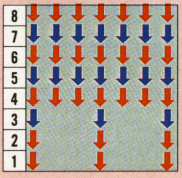
SP玉	青，緑，虹
攻撃タイプ	D
強さ	★★★★



両サイドに攻撃を散らすことができるのが利点。小さい連鎖は色がそろいやすいので，なるべく大きくいけ。

X フォーチュン

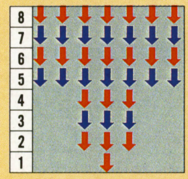
SP玉	虹
攻撃タイプ	E
強さ	★★★★



玉の配置，サイドへの攻撃と，申し分のないキャラ。ただ，大量の氷玉を送ると，思わぬ反撃を受けることも。

XI ジャスティス

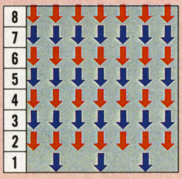
SP玉	赤，青
攻撃タイプ	C
強さ	★★



フィールド中央に多く玉を送る。相手にプレッシャーを与えることができるが，じつは対処されやすい。

XII ハングドマン

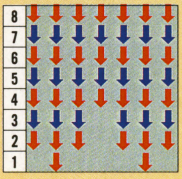
SP玉	青，黄，虹
攻撃タイプ	D
強さ	★★★



落下パターンは平凡だが，色がバラバラなのが利点。相手が仕掛けに手間取っているあいだにイッキに攻めろ。

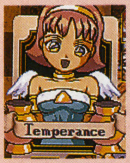
XIII デス

SP玉	黄，緑，虹
攻撃タイプ	C
強さ	★★

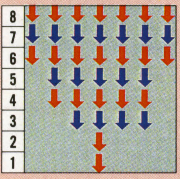


エンペラーとほぼ同性能。送った玉を消されるのは(玉の配置上)仕方がない。それを上まわる量を送ろう。

XIV テンペランス



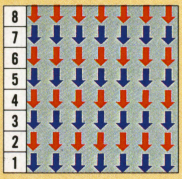
SP玉	青，黄，虹
攻撃タイプ	A
強さ	★★★



フィールド左右にあまり攻撃できず，そこから横1段にならんだ玉を消されてしまう。そうなる前に追撃だ。

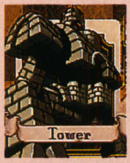
XV デビル

SP玉	赤，青
攻撃タイプ	B
強さ	★

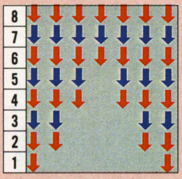


SP玉に虹玉がないぶん，フールより弱い(かも)。ノルマ負けはあきらめて，果敢に攻めると光明が……。

XVI タワー



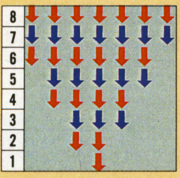
SP玉	虹
攻撃タイプ	E
強さ	★★★★★



ストレングス(父)よりさらに反撃を受けにくく，SP玉はかならず虹玉。タワーの2連鎖ラッシュは最強か？

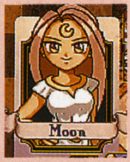
XVII スター

SP玉	青，黄
攻撃タイプ	C
強さ	★★

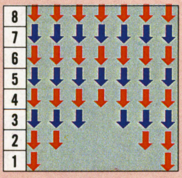


チャリオットとほぼ同性能。L字型の固まりを敵に送るので，中途半端な攻撃は自分の首をしめるだけだぞ。

XVIII ムーン



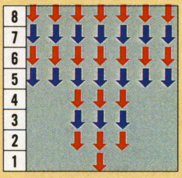
SP玉	赤，青，虹
攻撃タイプ	A
強さ	★★★★



落下パターンはハーミット同様かなり強力。ただし色が横にそろっているので，そのぶんイッキに消されやすい。

XIX サン

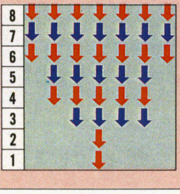
SP玉	赤，虹
攻撃タイプ	C
強さ	★★



ジャスティスと同じ配列，落下パターンだが，降らせる玉の量がわずかに多い。それをうまく活かせるか？

XX ジャッジメント

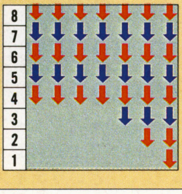
SP玉	青，黄，虹
攻撃タイプ	A
強さ	★★★



テンペランスと同性能。基本的に攻撃パターンAのキャラは，大連鎖→小連鎖と攻めれば有利に戦える。

XXI ワールド

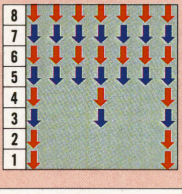
SP玉	緑，虹
攻撃タイプ	D
強さ	★★★★



エンプレスとほとんど同じ。これといった弱点はあまりないのだが，やはり大きな連鎖を狙ったほうがいい。

ブラックピエロ

SP玉	虹
攻撃タイプ	E
強さ	★★★★★



CPU専用キャラ。出会うのも大変だが，1発で倒すのはもっと大変。鬼神のような速さで連鎖を組んでくるのだ。

◎PART2は252ページからだ!!

ヴァンパイアセイヴァー

これだけは覚えておきたい！

発売直前講座

■カプコン　■アーケード　■対戦格闘　■発売日未定

いよいよ，『ヴァンパイア』シリーズの最新作が登場する。ゲーム・センターへ行く前にこの記事を読んで，しっかりと予習をしておこう。ほかのプレイヤーに差をつけろ！　（文／板場利光）

1. 新たに加わったシステムを把握しよう

インパクトダメージゲージシステム

対戦格闘の試合形式として一般的なのは，「3本勝負の2本先取，どちらかのプレイヤーが1本とった時点で両者の体力が満タンまで回復し，仕切りなおす」というものだ。しかし，『セイヴァー』で導入された形式は，かなり斬新なものとなっている。その内容は……

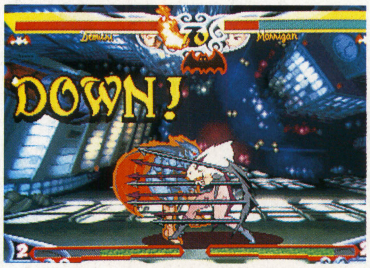
①相手に技をヒットさせると，そのダメージに応じて画面上部のダメージ・ゲージ（以下ゲージ）が中央から赤くなっていき，満タンにすれば1本取ったことになる。

②1本取った瞬間に相手はダウンするが，すぐに起き上がって試合は再開される。このときに，相手側のゲージ下にあるコウモリ・マークがひとつ消えて，ゲージも全体が緑色（ダメージゼロ）の状態にもどる。自分のコウモリ・マーク＆ゲージはそのまま。

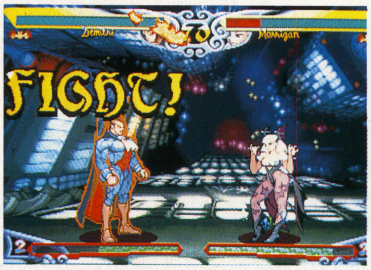
③どちらかのコウモリ・マークがなくなるかタイム表示がゼロになった時点で試合終了。後者の場合は，コウモリ・マークの数（同数なら残り体力）が多いほうが勝ち。

……複雑だと思った人は，「体力ゲージは前作の2倍の量だが，試合は99秒1本勝負」と考えるとわかりやすいだろう。

ちなみに，相手がダウンしてから試合が再開されるまでの時間は，ふだんダウン効果を持つ技をキメたときに相手が倒れている時間と同じ。相手側は移動起き上がりも可能だ。



◀ダメージ・ゲージが満タンになった時点で相手はダウンするが……



◀すぐに試合が再開される。こちらのゲージは回復しない

食らったダメージは一定時間で回復する

技をヒットさせた瞬間に相手のダメージ・ゲージを見てみると，赤く塗りつぶされた部分と白く点滅している部分の二つがあることがわかる。赤い部分はダメージとして確定していることを，白い点滅部分は回復の可能性が残されていることを表していて，後者は時間とともに緑色にもどっていく（例外はダメージ・ゲージがゼロになったとき。いったんゼロまで下がってしまったら，ダウンorKOの裁定が優先されるのだ）。

このシステムの導入で，基本技をチクチクと当てていくような戦法で闘うのは，かなり不利になったと言える。キャラにもよるが，『セイヴァー』ではチェーンコンボやEX必殺技を使って積極的に攻めるほうが有利だ。

◀大ダメージを受けた場合には，一定時間ガードを固めて相手の技を食らわないようにしよう。ある程度はダメージを回復できるぞ

挑発　スタートボタン

試合中にスタート・ボタンを押すと，挑発ポーズをとることができる。ビクトル以外は攻撃判定がないので，試合の勝敗に直接の影響はないが，相手をダウンさせたときなどに使ってみるとおもしろいだろう。基本的には1キャラにつき1アクションだが，デミトリやフェリシア，ザベルなど，複数のアクションが用意されているキャラもいるようだ。ぜひいろいろと試してみてほしい。

ただし，挑発ポーズは1試合につき16回までしか出せないので注意。

デミトリ

▲ヘアスプレーを取り出して髪をセットしたあと「いいねえ」「キマッたな」と悦にひたる

ガロン

▲勝ちポーズでもおなじみの指立てアクションだ。「チッチッチ」というボイスもついている

フェリシア

▲相手の目の前でスタート・ボタンを押すと，いきなり抱きついて「だ〜い好き」とあまえる

※本記事の内容および画面写真は，開発中バージョンをもとにしています。

© CAPCOM Co.,LTD. 1997 ALL RIGHTS RESERVED.

追いうち攻撃　相手がダウン中に↑＋ⓅorⓀ

ダウン中の相手にダメージを与えるための技が追いうち攻撃。効果や性能はとくに前作と変化はなさそうだが，コマンド入力時のボタンがⓅでもⓀでも出せるようになっている。

『ハンター』のときは，ガロンやザベルがしゃがみ強Ⓚをヒットさせたあとに追いうち攻撃を出そうとすると，↓↑＋Ⓚのコマンドの必殺技が暴発するケースがあったが，今回はⓅで出すことによって防止できる。上記の2キャラを使うときは活用してほしい。

移動起き上がり　前:→＋ⓅorⓀ　後:←＋ⓅorⓀ

前方または後方に移動しながら起き上がるというもの。前作ではレバー入力だけだったが，本作ではコマンドが変わった。これで，必殺技のタメを作りつつその場で起き上がることも簡単にできる。バレッタ，ビクトル，オルバスにとってはうれしい変更だろう。

なお，移動起き上がり中はどのキャラにも食らい判定が残っている。画面端を背負った状態で後方へ移動起き上がりをすると，追いうち攻撃を避けにくくなるので注意しよう。

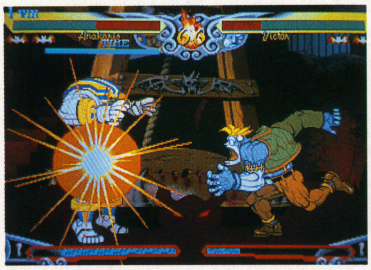
アドバンシングガード　ガード中にⓅorⓀ連打

『セイヴァー』で新たに加わったシステムのひとつ。相手の攻撃をガードしているときにⓅまたはⓀを連打すると，技の反動による間合いの離れかたが通常よりも大きくなる。相手のラッシュから脱出したいときや，必殺技によるケズリを最小限でおさえたいときに使おう。発動するにはかなりの連打力が必要となるため，慣れないうちは，強制ガードが成立しやすい複数ヒット技やチェーンコンボに対して狙っていくといい。

ダークフォース　同じ強さのⓅⓀ同時押し

ES技（ノーマル必殺技＆追いうち攻撃の強化版），EX必殺技（特殊必殺技）につづくスペシャルストックゲージ使用技……それがダークフォースだ。コマンドを入力すると背景が異空間に変わり，キャラが一定時間だけパワーアップするというもので，うまく使いこなせば強力な攻撃手段となるはず。以下に，各キャラのパワーアップ内容を紹介しているので参考にしてほしい。

発動直後は全身無敵となるため，相手の技のつなぎ目に割りこんだり，相手がこちらの起き上がりを攻めてきたときにリバーサルで出すと，効果バツグンだ。



◀前作のEX必殺技がダークフォースになっている場合も

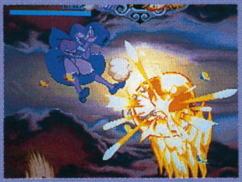
ジェダ　サントウアーリオ

▲空中を自由に飛びまわることが可能。必殺技や空中ダッシュも出せるのだ

キュービー　i²(アイスクエア)

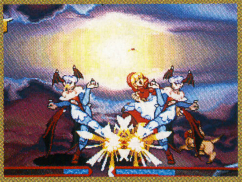
▲ジェダと同じく，空中を浮遊する。ダッシュ攻撃や必殺技で奇襲をかけよう

バレッタ　ザ・キリングタイム



▲Ⓟを押すだけでミサイルを連発できる。もちろん，ケズリ能力も持っているぞ

リリス　マインドレスドール

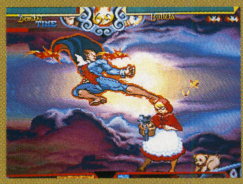


▲弱または中で出した場合は追尾タイプの，強なら挟撃タイプの分身が1体つく

レイレイ　離猛魂(リモウコン)

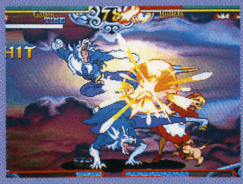
▲相手の攻撃を食らってものけぞりポーズをとらなくなり，移動速度も上がる

デミトリ　ダークサイドマスター



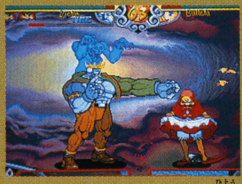
▲2匹のコウモリがついて，基本技で攻撃したときに追加ダメージを与えてくれる

ガロン　ミラージュボディ



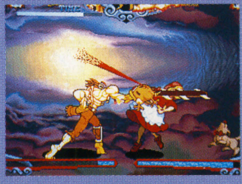
▲分身が2体つき，基本技がすべて3ヒット技になる。チェーンコンボを狙え！

ビクトル　グレートゲルデンハイム



▲ゲルデンハイム博士が憑依する。Ⓟで腕を伸ばして相手をつかむと投げが発動

ザベル　アルティミットアンデッド

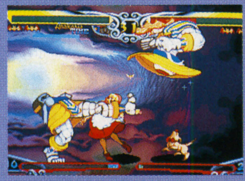


▲ル・マルタが腕につき，基本技がケズリ能力ありの複数ヒット技に変化する

モリガン　アストラルビジョン

▲モリガンのマネをする分身が出現する。相手の両側からラッシュをかけよう

アナカリス　ファラオスプリット



▲上半身と下半身が分離。前者はⓅで，後者はⓀで攻撃を出すことができる

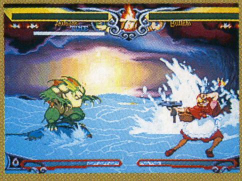
フェリシア　キティ・ザ・ヘルパー

▲小さなネコがつく。フェリシアが技を出すとジャンプ攻撃を仕掛けてくれる

ビシャモン　黄金帷子(こがねかたびら)

▲スーパーアーマー状態（技を食らってものけぞりポーズをとらない）になる

オルバス　オーシャンレイジ



▲波乗りをする。足払いが避けられるうえにスーパーアーマー状態になる

サスカッチ　ビッグレジスター

▲身体が黄色に光り輝いてスーパーアーマー状態に。攻撃力や防御力は変化なし

2. キャラクター別ワンポイント解説

前ページまではシステムについて解説してきたが，ここからは各キャラが持っている技の性能……おもに戦術にかかわる部分を中心に紹介しよう。簡単な闘いかたを併記しているキャラもあるが，これらはあくまでも暫定的なもの。今後の研究しだいでガラリと変わる可能性があることを了承していただきたい。

さて，読者のなかには『ハンター』経験者も多いと思うが，前作と『セイヴァー』ではファイト・スタイルが微妙にちがう。それを把握せずに闘うと，思わぬ苦戦を強いられることも十分ありうる。そうならないためにも以下の2点をしっかりと覚えてほしい。

ひとつは，弱攻撃を連続ヒットさせるのが本作では困難だということ。『ハンター』のときは，弱Ⓟ→中Ⓟ→中Ⓚ→強Ⓚとつなぐよりも弱Ⓚ×4→強Ⓚの5ヒットコンボのほうが相手へ与えるダメージが大きい……という状況があったが，『セイヴァー』では各技の攻撃値やコンボ修正などが改善され，前述のような矛盾はなくなっている。連続技を狙うときは正統的なチェーンコンボを使うように。

もうひとつは，『ハンター』時代に強力だと言われていた戦法の大半は，本作では封印されていること。サスカッチの永久連続技をはじめ，ビシャモンの撥ね刃ラッシュ，オルバスのガードキャンセル待ち戦法などは，技の性能が微調整されて使えなくなったのだ。過去にとらわれずに，『セイヴァー』ならではの戦法を確立するように努力すべし！

レイレイ

ガードキャンセル技が返響器から旋風舞に変わった，中華弾という新技が加わった，のふたつが変更点。中華弾は大きな爆弾を出す技で，爆弾の右下にある数字がゼロになると爆発して周囲の者（レイレイ自身を含む）にダメージを与える……という仕組みだ。

◀爆弾は移動させることが可能。相手のほうへ押すのだ

ジェダ

ジャンプ攻撃（強攻撃がオススメ），飛び道具のディオ＝セーガ，空中から急降下して打撃もしくは投げを仕掛けるイラ＝スピンタなど，ジャンプ＆空中ダッシュ中に出せる技が多彩。これらを駆使して，相手の頭上から変則的に攻めていくと強そうだ。

◀立ち強Ⓚは，予備動作は大きいがしゃがみガード不能だ

デミトリ

ジャンプ弱Ⓚがヒザ攻撃に変わり，リーチと攻撃判定の出現時間が極端に短くなった。跳びこむときは空振りに注意。EX必殺技はデモンビリオンとミッドナイトプリスに変更されたが，それぞれ前作のデモンブラスト，ミッドナイトプレジャーと同じ使用法でOK。

◀ミッドナイトプリスは～プレジャーと同じくガード不能

キュービー

◀ガードキャンセル技以外の必殺技は空中でも出せる

リーチが長い立ち中Ⓟと，手に持った巣から蜂を出して攻撃させる立ち強Ⓟ＆ジャンプ強Ⓟで相手をケンセイしつつ，必殺技をおりまぜていくといいかも。なお，ガードキャンセル技以外の必殺技（EX含む）はジャンプ中にも出せる。うまく活用していきたい。

バレッタ

技のリーチが短いので，ガンガン攻めこむのはツライ。はじめは飛び道具のスマイル＆ミサイルと対空技の立ち中Ⓟ，ケンセイの→＋中Ⓟなどを使って守り主体で闘い，スキを見て跳びこんで，チェーンコンボとアップルフォーユー（投げ）の2択攻撃を仕掛けろ！

◀傭兵たちと銃器を乱射するクールハンティングは対空に

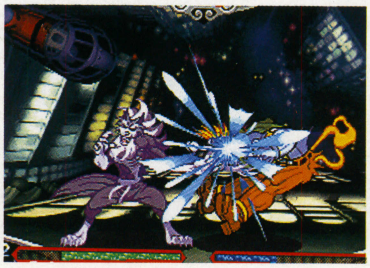
リリス

モリガンとの大きなちがいは，ダッシュが地上を走るタイプであること，飛び道具の射程が短いことの二つ。さいわい，前方ダッシュ攻撃をガードさせたあとは（深くめりこんでいないかぎり）リリスが先に行動可能となるので，それを起点に攻めてみよう。

◀移動距離が長いうえにスキも小さめ。使い勝手がいいぞ

ガロン

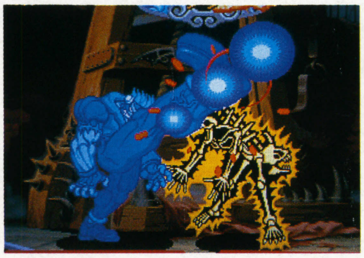
クライムレイザーの無敵時間がなくなり，対空迎撃や，起き上がりに攻めこまれたときのカウンターに使えなくなった。しゃがみ中Ⓟやグラフィックが変わった立ち中Ⓟ＆強Ⓟで相手の技をツブしていき，スキあらば跳びこみ連続技を狙う攻め主体の戦法で闘え。



◀新技・モーメントスライスはチェーンコンボに組みこめ

ビクトル

ついに，前方ダッシュが通常でも使えるようになった。ギガバスターが削除されたとはいえ，大幅に機動力が上がったと言える。跳びこみ時に重宝したジャンプ弱Ⓟおよび弱Ⓚは，攻撃判定の出現時間がやや短めに。


◀電撃パンチ&キックも健在だ。ケンセイに使っていこう

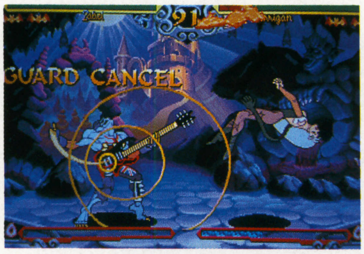
モリガン

バーチカルダッシュ（『ハンター』でのⓀ押しっぱなしダッシュ）のコマンドが↓↑に変更された。これにより，相手の目の前からめくりダッシュ攻撃を仕掛けるときの操作が格段にラクになった。シェルキック（ジャンプ↓要素＋Ⓚ）が削除されたのはイタいが，その穴を十分に埋めてくれるはずだ。

◀新技・フィニッシングシャワーは対飛び道具用に使おう

ザベル

ガードキャンセル専用技・デスフレーズが加わった。しゃがんでいる相手にもちゃんとヒットするのがうれしい。逆に弱くなった点は，ジャンプ↓要素＋Ⓚの滞空時間がとても長くなり，ガードされると（強ならヒット時でも）反撃を食らってしまうことだ。



▶これがデスフレーズ。ヒットすれば相手はダウンする

フェリシア

相手の頭の上に乗ったり，左右の画面端につかまったまま静止できるなど，ネコっぽいアクションがいろいろと加わっている。新技のキャットスパイクもそのひとつ。相手側へ飛んでいく風船に向かって跳びかかるという突進技で，足払いや飛び道具を避けつつ攻撃することができるのだ。

◀プリーズヘルプミーは友達ネコの軌道がボタンで変わる

アナカリス

棺の舞&ファラオマジックがジャンプ中でも出せるようになったこと，ダークフォース導入にともなって棺の舞のコマンドが↓↓＋ⓅorⓀに変わったこと以外は，大きな変更点はない。ジャンプ↓or↘＋Ⓚや前方ダッシュ攻撃からのラッシュは本作でも健在だ。

◀しゃがみ弱Ⓚ→しゃがみ中Ⓚが2ヒットするように

ビシャモン

撥ね刃と骸封じが一つにまとまり，絡め魂という技になった。ヒットしたときの効果は撥ね刃と同じ（空中からヒットさせたときも辻疾風などが出せる）だが，攻撃前後のスキが大きく，ラッシュに組みこむのは危険。中間～遠距離でのケンセイとして使おう。

▶空中からの絡め魂が，相手がダウンするまでの主力武器

オルバス

おそらく，もっとも大幅に変わったキャラがオルバスだ。なんと，ソニックウェーブとポイズンブレスのコマンドがタメ系に変更され，ガードキャンセル技もトリックフィッシュになったのだ。少なくとも以前のように，「相手の攻撃を待ってガードキャンセル→行動不能の相手にチェーンコンボ」という戦法はできないので，新たな基本戦術を考える必要がある。食らい判定が小さくなるダッシュ攻撃や，グラフィックが変わったジャンプ中Ⓟがカギをにぎっていそうだが……？

ちなみに，ソニックウェーブとポイズンブレスに明確な性能差がついた。前者は，弾の射程は短いが飛び道具の相殺が可能。後者は逆に，射程が長いものの相殺はできない。

▶ガードキャンセルは中か強で行なえばツブされにくい

サスカッチ

前方ダッシュ中に複数の技を当てる（しかも連続ヒットさせる）のがむずかしくなったのが最大の変更点。『ハンター』のときに猛威をふるった永久連続技は，今回はさすがに無理のようだ。

新技は以下の三つ。まずはビッグブレス。ビッグスノーのかわりとなる飛び道具……のはずだが，なにしろ射程が短すぎる。相手の飛び道具を打ち消すときやケンセイに使うといいだろう。

ビッグブローは，腕をグルグル回転させてパワーをタメてからパンチをくり出す技で，腕の回転数が多いほど攻撃力が上がる。

ビッグスレッジはEX必殺技。サスカッチが相手の上に乗り，それを数匹の犬にひかせるという強烈な技だ。

▶ビッグスレッジの1コマ。ソリにさせられた相手が悲惨

発売直前徹底解剖!!

Gダライアス

■タイトー
■アーケード
■シューティング
■発売日未定

いよいよ登場する『Gダライアス』。今回は，ロケテストのバージョンをもとに，キャプチャー・システムの詳細と序盤のステージの情報をお届けしよう。　（文／開田清隆）

キャプチャー・システムの全貌が明らかに

キャプチャーなくしてクリアはムリ!?

以前にも紹介した「キャプチャー・システム」のくわしい仕様が判明したので，それをまとめて解説しよう。

①キャプチャーした敵は無敵ではない

味方となった敵は，弾を防ぐ「盾」の役割もしてくれるが，じつは耐久値があり，攻撃を受けつづけると，消滅してしまう。キャプチャーボムやαレーザーを特定の場面で使いたいときは，敵の攻撃を大きく回避しなければならない。これはハッキリ言ってキツイ。

②ショットがダメならαレーザー

キャプチャー時の特殊攻撃「αレーザー」は，ショットが効かない敵も破壊できる。しかし，逆の場合もあるので，両者の使いわけが必要だ。

③ボールはハズレOK, ボムは×

キャプチャーボールはストック制だが，キャプチャーに失敗したとき（はずれたとき）は，ストックが減らない。積極的に使っていこう。

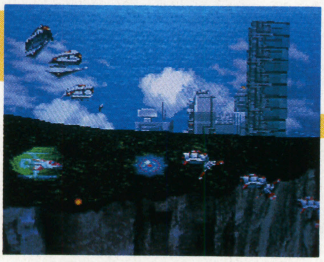
④攻撃力アップに必要！

今回プレイしたバージョンでは，シルバーホーク単体での攻撃力が低いという印象を受けた。つねに敵をキャプチャーして，武装を強化していかないと，序盤から苦しいぞ。

キャプチャーボム

◀キャプチャーを解除すれば，味方となった機体が大爆発を起こし，周囲の敵を一掃してくれる。緊急回避に役立つぞ

絶対キャプチャー！



▶キャプチャーボールは，高速で敵に接近し，捕獲してくれる。キャプチャーした敵は2体に分裂するぞ

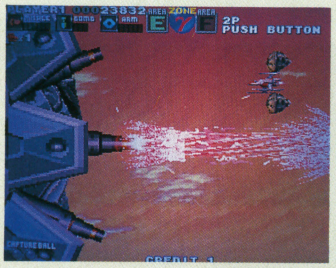
中ボスもキャプチャー可能

▲中ボスは援護攻撃も強力。しかし図体がデカいので，敵の弾に当たりやすいのが欠点

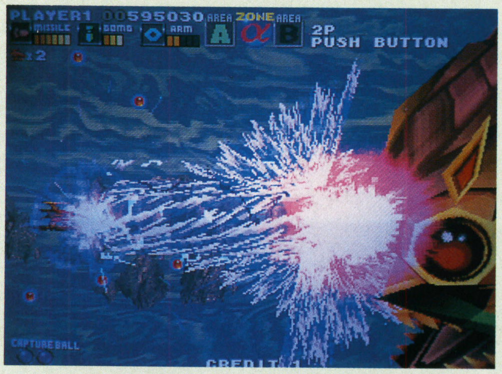
新たに解明されたシステム「αレーザーカウンターアタック」とは？

キャプチャーした敵をエネルギー変換し，強力なレーザーとして放つ「αレーザー」に，特殊な使用法があった。その使用法とは，ボスや中ボスが撃ってくる太いレーザー（βレーザー）に合わせて撃ち返し，化合させて敵にダメージを与える「αレーザーカウンターアタック」だ。威力はαレーザーの3倍と強力で，うまく使えば，ボスをすばやく倒すことが可能。敵がβレーザーを撃ってくるときは，長い予備動作があるので，カウンターを合わせるのも簡単だ。

しかし，対ボス戦自体がラクかというと，そうアマくはない。理由は，上記の①。通常の攻撃がキツい対ボス戦では，βレーザーを撃ってくるまで，キャプチャーした敵を残しておくことがむずかしいのだ。



◀敵がβビームを発射するタイミングを覚えよう



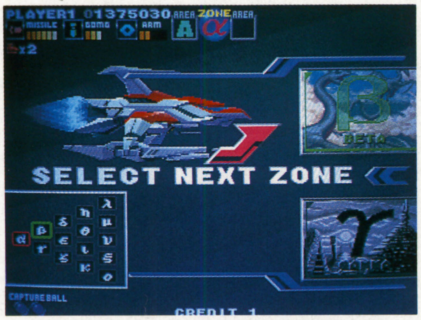
▲うまくカウンターを合わせることができれば，もうこっちのもの。序盤のボスなんて楽勝だ！

※画面は開発中のものです。

ゲーム序盤の3ゾーンを大紹介！

『Gダライアス』には，ゾーン分岐に加えて「エリア分岐」が存在するのは，前回紹介したとおり。最初のゾーンαから，最終面までは五つのステージで構成されており，ゾーンとエリアの分岐を考えると，エンディングまでの通過ルートは，かなりの数にのぼる。これは，攻略のしがいがありそうだ。今回は，ゾーンαと，2番目のステージとなるゾーンβ，γをお見せしよう。

余談だが，本作のゾーン名は，すべて頭文字が「G」となっている。制作チームのこだわりが感じられるところだ。



▲おなじみのゾーン・セレクト。選択できるゾーンが表示されるのは，わかりやすくていいカンジ

ZONEα：GREEN GLOBE

美しい緑の惑星「アムネリア」から『Gダライアス』はスタート。さすがに敵の数はまだ少ないので，最初のザコをキャプチャーすれば，サクサク倒していくことができる。シルバーホークのパワーアップ・アイテムも，忘れずにゲットしておこう。

中ボスを越えたあたりではじめて出てくるエリア分岐は，Aを選べばそのまま海上都市を進み，Bなら海中へ潜行，となる。

◀Aエリアは障害物がないかわりにBエリアより出現する敵が多い

ZONEβ：GIANT PLANT

ゾーンβは，アムネリアの衛星「マーサ」が舞台。巨大な植物が生い茂っているほか，恐竜（古代の霊鳥？）の姿も見える。背景の美しさに注目したいステージだ。

このゾーンのボスは，「トライポッドサーディン（三脚イワシ）」。7WAYショットやワイヤーレーザーで攻撃してくる。

◀Cエリアを選択すると、巨大な花も登場

ZONEγ：GIGANTIC SHIP

舞台はゾーンβと同じくマーサだが，こちらは中盤から最後まで，ボスの「クイーンフォッスル（キングフォッスルではない）」との戦闘という特殊なステージ。エリアは，ボス本体の上部と下部に分岐している。

とにかくデカいのが特徴のクイーンフォッスルだが，ウロコから発射されるβビームにうまくカウンターアタックをキメれば，長期戦に持ちこまれずにすむ。

◀ステージの最初は海上を進む。ここから上昇するとボスが……

▲凶悪なクイーンフォッスルの攻撃。αビームで早めにケリをつけたほうが良さそうだ

とにかく必見のボス登場シーン

『ダライアス』シリーズのヤマ場といえば，やはり対巨大戦艦（ボス）戦だが，この『Gダライアス』においては，ボスの登場するデモシーンも見のがせないポイント。ステージ終了から，接触するまでのあいだに視点がつぎつぎと変化し，ボスの大きさや威圧感を与えるような映像，演出が用意されている。味方のシルバーホークの編隊を一蹴してボスが登場するシーンなどもあり，いやがうえにもゲームが盛り上がるのだ。登場デモは，長いものは数十秒にもなるぞ。

◀αのボス「エクリプスアイ（日食の目）」も威圧感たっぷり

▶γボス前のデモ。レーザー放火に味方が全滅してしまう

Fooすけのメンかチョーダイ！

ROUND 1：熱き男たちの闘い!?

今月の対戦相手

㈱アリカ

勝負するゲーム

ストリートファイターEX plus

どうも，Fooすけ（ふうすけ）です。この『ふナンチョ！』は，オイラがゲーム・メーカーとゲームで対決しつつ，よいこのベーマガ読者のためにプレゼントをもらってくる，というおちゃめな企画。場合によっては，超レアなアイテムを入手できることもあるので，毎月チェックしてみて？（もらってくる人／加藤Fooすけ）

記念すべき第1回目は「アリカ」と対決ッ！

これだけは言わせて。カメラマンは八巻将之じゃ

はァ～るばるゥきたぜ恵比寿～ヘというわけで，今回は『ストEX』シリーズで一躍その名をゲーム業界に知らしめた「アリカ」にやってきた。この社名は，社長である西谷　亮氏の名前に由来しているンだ（AKIRAを逆に読むと……）。ちなみに事務のおねーさんたちはこぞって美人である。存分に注意せよ。

なお，アリカの入口に到達すると，ナゾの生き物が行く手をはばむ。気さくにあいさつすれば戦闘は回避できるので，あいさつは忘れずにな。ここでミスると戦闘に入るが，レベルが低いと即死。逃走も不可なので注意。

◀ここがアリカの入口。ちなみに右下にいるのが問題のクリーチャー。ぷぅ

「神」登場！　Fooすけはブランカの夢を見るか？

部屋に入り，さっそくルールの確認が行なわれる。アリカ側はひとり1キャラで5人出場。対するFooすけは当然ひとりだが，5キャラが使用可能だ。この5対5の勝ち抜き方式で試合が展開されることになった。うきゃ。

このあと，双方が使用キャラのカードを発表し，いよいよ試合開始となる。

「それでははじめますか？」

ゴゴゴ……。シロウトにもそれとわかるほどの凄まじい闘気を発しつつ立ち上がったのは，あの『ストII』シリーズを創った男，西谷氏だった！　氏は『ストII』熱狂的信者であるFooすけにとって神も同様の存在である。もはやこの勝負，勝ち目はないィ!?

（くッ，敵もなかなか考えてるな？　まさか先鋒で「あのおかた」がでてくるとは……。ぬぅ，卑怯ですゾ！　ぷぷん！　どぷん！）

畏怖と怒りが混乱状態をまねき，もはや何があったか記憶が定かではない。だが，正気にもどったとき，すでにFooすけは相手の副将までをなぎ倒していた……!!

◀混乱状態にあるFooすけの動きは常人の数倍。その速さは肉眼ではとらえられない！

アリカの最終兵器!?　問題あるかないか～？

そして大将戦。相手のキャラはベガだ。これまでのいわゆる旧キャラではなく，わざわざ新キャラをここ一番という場面で投入してくるあたりに相当の自信が感じられる。

「じゃあ，2P側で」

と言いつつ，悠然と席につく永田氏。

何はともあれ，闘ってみなければわかるまい。なにしろこちらはまだ負けていないし……。などど思いつつ，軽い気持ちで試合開始。

ところが！　永田氏は強かった。アッという間にアレン，ほくとと抜き去られ，3人目のスカロマニアまで引きずり出される始末。

「ぬうぅ！　こうなったら必殺技を使うしかないッ！　ファイナル・アトミック・う～ン・バスター!!!!（←それはザンギエフだろ）」

……勝敗は決した。あの，アリカ最終兵器と言われた男にFooすけは勝ったのだ！　おめでとうFooすけ，そしてさようなら。でも，読プレはもらっとけ。（つづくのか？）

俺タチが相手だ！

◀アリカ選抜メンバーの面々。左から，西谷（殺意リュウ），三原（ケン），堀（ザンギエフ），倉林（ほくと），永田（ベガ）というラインナップ（敬称略）。みなさん楽しい人たちで，こちらも気持ちよく対戦させてもらえました。つぎの新作ができたら，また勝負してくださいね！ってカンジ

◀「賞品はむきだしのまま持っていくよーに」と言われ，このまま街中を歩くことに

※この物語は一部フィクションですが，勝敗に関しては事実にもとづいております（編集部）

© CAPCOM CO.,LTD. 1997 © ARIKA CO.,LTD. 1997

こんなテクニックがあるんです。

シャドルーのボスで勝つ！

ここでは，アリカの永田氏が実際に対戦で使った，実用的なテクニックを紹介する。コレを覚えれば，対2P戦での勝率もアップすることまちがいなしだ。

①しゃがみ強Ⓚを使いこなそう

地上戦において相手が立っているときは，ダブルニープレスを使うより，むしろしゃがみ強Ⓚをメインに攻めたほうがいいんじゃよ。

しゃがみ強Ⓚのメリットは……

(1)タメが不要
(2)ヒットすれば相手はダウン
(3)ガードされてもほとんど反撃を受けない
(4)リーチが長い

の4点。ここで相手がダウンしていれば，しゃがみ中Ⓟ（×2）→しゃがみ中Ⓚ→強・ダブルニープレス（ニープレスナイトメア）という連続技を狙ってみるのも一興だ。

ガードされた場合は，硬直が解けたあとにニープレスナイトメアやⓀ通常投げ，カナ？

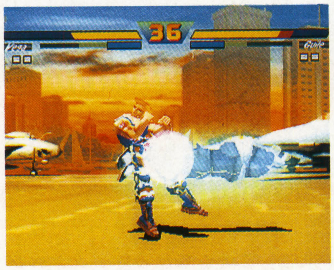
②デススルー後に追撃せよ！

デススルーで相手を投げたときにスーパーコンボゲージがたまっていれば，ニープレスナイトメア→サイコキャノンを使って追撃ができる。スーパーコンボゲージがタマっていないなら，立ち強Ⓚでガマンしようね。

▲自分が1P側から投げたなら←方向にタメておき，動けるようになった瞬間に→←＋Ⓚと入力すれば，カンタンにニープレスナイトメアが出せるぞ

③サイコクラッシャーでめくる

相手がダウンしたら，起き上がりにサイコクラッシャーを重ねてみてもいい。サイコクラッシャーの足のあたりが重なればめくりガードとなるので，ほとんどの相手はガードできないはずなんだゼ!?　コレをキワめれば正面ガードとめくりガードの2択も可能だ！



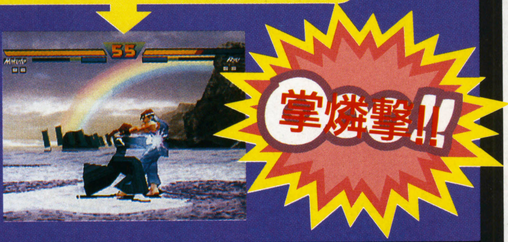
▲これだけで勝つことも不可能ではない。なに，ズルイ？まだまだ若いのう，ボウズ

『血の封印を解かれたほくと』使用コマンド紹介！

まず，条件として，ランキング画面に「血ほくと」がいないとダメなので注意しよう。

出しかたは，豪鬼にカーソルをあわせ，スタートを3回押したあと，カイリにカーソルをあわせてスタートを2回押す。そして最後にほくとにカーソルをあわせ，中Ⓟor中Ⓚを押せば選択できるぞ。

いろいろな技から掌燐撃につなげ！



▶掌燐撃（↓↙←＋Ⓟ）は，ニュートラル状態だけでなく，肘撃崩や振脚撃のあとも出すことができる。とりあえず覚えとこうネ♥

▲スーパーコンボの気連射は，ベガのサイコキャノンのような使いかたも可能だ！

と，ゆーワケで……

『ふナンチョ！』いかがでしたか？　とりあえず今回はお日柄もよく，対戦格闘ゲームで対戦すると思わず勝っちゃったりして大ラッキーなので，次回はほかのゲーム・ジャンルになるかにゃー？　あと，当方では『ふナンチョ！』に関する意識調査も秘密裏に行なっておる。意見を具申したい者は，下記住所宛に送ってくれるとありがたいです。

★応募要項★

今月の読プレがほしい人は，当コーナーに対する感想，意見，希望などを書いたのちに，ほしい賞品も明記して送れば，厳正な抽選のうえで当たるとラッキーかも？　その際，応募者の住所と名前をきっちり書いておかないと賞品が送れないので注意。宛先は……

〒141 東京都品川区五反田1－11－15
電波新聞社

マイコンBASICマガジン『ふナンチョ！』係

気のすむまで応募を許可する。

今月の読プレはコレじゃあ！

▲各地のロケテストで活躍した由緒正しきカンバンである

●西谷　亮氏　直筆サイン入り『ストEX』カンバン ………1名
●『ストEX』シリーズに関する㊙ビデオ ……………………4名

まず，サイン入りカンバン。これはこの世にひとつしかない逸品ですぞ？　はっきり言ってこの機会をのがしたら永久に入手は不可能なのです。それから㊙ビデオのほうは……おおっ，これは!?　た，たまんねェ～！……ふゥ。といった内容である。

サターン最前線

今月紹介する『ソニック ジャム』は，4,800円でシリーズ4作＋αが楽しめるおトクな1本♥ ただし，『3』をはじめ，今回のROMではまだ公開できない画面もあるので，ご了承を。ファンなら「ソニックサポーター」の告知も要チェックだ。

担当：中村京子

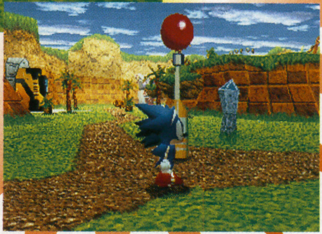
「プロジェクト ソニック」第1弾『ソニック ジャム』登場！

4月のゲームショウで初公開された『ソニック ジャム』。すでにご存知の人も多いかもしれないが，メガドライブで登場した『ソニック』シリーズが遊べてしまう（「ロックオン・システム」も再現），なんともオイシイ1本なのだ。

もちろん，サターン版だけの新要素も盛りだくさん。コンティニュー制限がなくなり，セーブしたACTからいつでもはじめられるようになったし，スペシャル・ステージだけをひたすらやりこむこともできる。アクションが苦手な人にとっては，うれしい改良点だろう。そして，『ソニック』に関するあらゆる資料を回覧できる「ソニックワールド」。3Dフィールド内に点在する建物を訪れることで，さまざまな情報を得られるのだが，どうもそれだけではないみたい。あちこちに落ちているリングや，空を飛んでいるテイルス，謎のスイッチなど，意味シンなものがたくさん。だけど，今はそれらの秘密は不明のまま。発売されてからのお楽しみというわけだ。

なお，このソフトは，今年展開される「プロジェクト ソニック」の第1弾として登場する。ということは……？ 答えは数か月後に明らかに！

SONIC WORLD

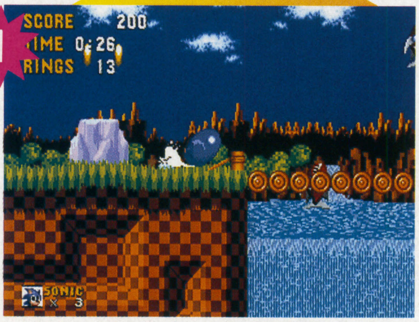


▲▶3Dフィールドを駆けまわり，いろいろな場所を訪れよう。右のスイッチは，触れると何かが起こるらしいけど……？

◀テイルスにつかまって飛ぶこともできる。ソニックじゃ行けない場所にもつれっていってくれるのかな？

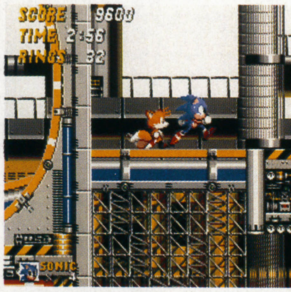
SONIC SERIES

1



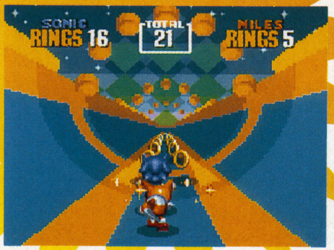
▲超スピードで走り抜ける感覚が新しかった『1』。『ジャム』ではスピンダッシュが可能に

2



▲ソニックの相棒，テイルス登場。彼のしぐさを見ているのも結構楽しい

SPECIAL STAGE



▲◀真のエンディングを見るために，このモードでスペシャル・ステージを練習！

ソニック ジャム

■セガ ■4,800円
■アクション ■6月発売予定

「ソニックサポーター」大募集！

「プロジェクト ソニック」発足にともない，現在セガでは「ソニック サポーター」を募集中。具体的には，この企画のために限定製作されたオリジナル・ブルゾンまたはTシャツを着て，ソニックを盛り上げるというものだ。参加希望者は，官製ハガキに①住所，②氏名，③年齢，④職業または学年，⑤電話番号を明記のうえ，「賞品が当たったらこんなふうに使う」というアピールや，「ソニック・シリーズへの熱い思い」などを書いて，下記の住所まで。締め切りは5月30日必着。当選者の発表は，6月上旬の賞品の発送をもってかえさせていただく。

あて先：〠144 東京都大田区羽田1-2-12 ㈱セガ・エンタープライゼスCSプロモーション部・パブリシティチーム「ソニック サポーター」係

欄外緊急速報：「サタコレ」第2弾のラインナップ決定！ タイトルは…『NiGHTS』『デカスリート』『セガラリー・チャンピオンシップ・プラス』『サターンボンバーマン』『ぷよぷよ通』『ドラゴンボールZ 偉大なるドラゴンボール伝説』『真・女神転生 デビルサマナー』『Dの食卓』『プリンセスメーカー2』『アルバートオデッセイ外伝』の10作。各2,800円で，6月20日発売予定。

TOWER OF DOOM, SHADOW OVER MYSTARA.
DUNGEONS&DRAGONS and the TSR Logo are Trademarks of TSR, Inc.
©1997 TSR, Inc. All Rights Reserved. ©CAPCOM CO., LTD. 1997 All Rights Reserved.

カプコンからファンにうれしい移植タイトル発表！

カプコンもこの春，多くのタイトルを発表した。なかでも注目の，アーケードからの三つの移植作品を紹介しよう（注：この3作はプレイステーションでも発売される）。

『ストリートファイターコレクション（仮）』は，『スーパーストリートファイターII』と『～II X』のカップリング。とくに『スパII X』は『ストII』ファンのあいだでも人気が高く，サターンへの移植が待たれていた1作と言える。気になるのは，このほかにも『コレクション』専用のタイトルが収録されるということ。これに関しては，続報に期待するしかない。

『ダンジョンズ&ドラゴンズ®コレクション（仮）』も，『タワー・オブ・ドゥーム』と『シャドー・オーバー・ミスタラ』が一度に楽しめるオムニバス・ソフト。RPGがもとになっているだけあって，キャラの成長はもちろん，職業ごとに明確な役割分担がなされた，戦略性の高いアクション・ゲームだ。移植にあたっては，キャラの動きだけでなく，呪文などの美しいエフェクトをどこまで再現できるかもポイントとなるだろう。

そして最後は，恋愛SLGの要素をうまく融合させたクイズゲーム，『QUIZなないろDREAMS～虹色町の奇跡』。登場する7人の女の子のうち，誰と仲良くなったかでイベントやエンディングが変化していくので，クレジットをつぎこみつづけた人も多いと思われるが，これで存分に遊べるというもの。しかも移植版では，彼女たちのセリフがすべて音声にて収録されるうえ，オリジナル要素も満載とか。こちらは，発売まであと1か月だ。

ストリートファイターコレクション（仮）

■発売日未定　■価格未定

▶サターンなら移植のクオリティは保証つきだろう。それにしても，もうひとつのタイトルとは？　ちなみに，これはPS版『スパII X』の画面

ダンジョンズ&ドラゴンズ®コレクション（仮）

◀ひとりでも遊べるけど，やっぱりふたり以上で遊びたい『D&D®』

■発売日未定　■価格未定

QUIZなないろDREAMS 虹色町の奇跡

■6月27日発売予定　■5,800円

▲女の子ひとりひとりに多彩なイベントが用意されているので，何回も楽しく遊べる

▼登場する女の子の中には，ある秘密が隠されている子も

▲収録された問題は6,000問以上。すべての問題を見ることができるかな？

※画面はすべて開発中のものです

唐突チャレンジ企画　『街』エキストラキャンペーンに挑む！

というわけで，ゲームに出たいのか賞品を狙っているのか定かではないが，思いたったら即行動。まずは，今までならんだこともないプリクラに足を運んでみる。が，これがなかなかうまくいかない。もともと写真映りが悪いうえ，操作に慣れないこともあって，リテイクのくり返し。ジャックフロストの「これで最後だよ～」（だっけ？）というセリフを毎回聞いていたのだから，今思えば超迷惑な客だったのかもしれない。

そんなこんなで何回か撮るうちに，やっと決まったのが右の写真。（じつは，このほかにもいくつかあるんだけど，ヒ・ミ・ツ♥）しかし，たかが1枚写真を撮るのに，こんなに苦戦するとは（苦笑）。たとえダーマの神殿で転職したとしても，一生コギャルにはなれないかも。とりあえず，表情は自然なほうが採用されやすい……え？　抽選なの？　がーん。

◀あの苦労は一体…。もう神頼みです（笑）

プレイステーションJournal（ジャーナル）

今月は，スクウェアの最新作『フロントミッションオルタナティヴ』を筆頭に，今年の夏〜秋にかけてリリースが予定されている新作4本を紹介していくぞ。ソフトの発売時期はもう少し先なので，じっくりおこづかいを貯めて待っててね。

◆ 担当：曳地哲司 ◆

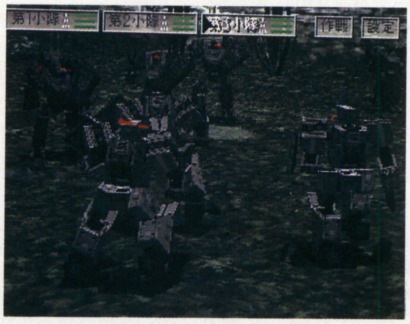
SFマニアの要望にこたえ，
『フロントミッション』の続編がついに登場

『フロントミッションオルタナティヴ』

■スクウェア
■価格未定
■97年夏発売

前作をはるかにしのぐスケールを実現!

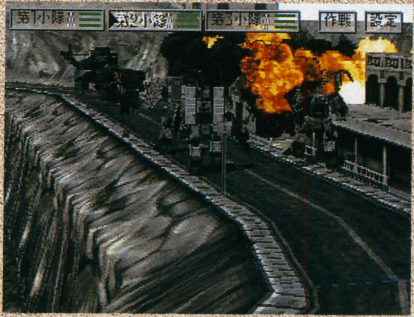
スクウェアの最新作『フロントミッションオルタナティヴ』は，以前スーファミで発売された『フロントミッション』や『ガンハザード』といったSFシリーズの流れをくむ作品だ。前作のアクション形態から一転して，第1作と同じ戦術シミュレーションへとスタイルが変更されている。ただし，続編といっても画面表示が3D化され，戦闘がリアルタイムへと変化したため，過去のものとはちがう，まったく新しい作品として認識したほうがよいだろう。今回はそんな『オルタナティヴ』の気になる点をアレコレ紹介していこう。



▲戦闘シーンが，より現実的なWAW(ヴァンドルグヴァーゲン）の集団戦へと発展

システム変更でゲーム展開もよりスリリングに

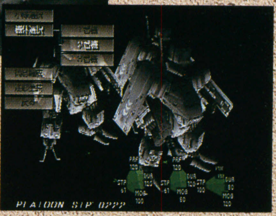
まず，戦闘がリアルタイムになったのは大きい。というのも，作戦を迅速かつ最小限の被害で遂行するには，各小隊の動きを常時コントロールしなければいけないからだ。逆に考えれば，細かい指示を活かしたリアルな作戦が可能になったので，ゲーム性は高くなったとも言えるだろう。また，地形の増加や高低差の導入，隠ぺい性を高める迷彩色の採用などで，自称SLGマニアの人も満足できる内容となっているぞ。



▲強固な建物もこっぱみじんに吹き飛んだ。強力な攻撃力を誇るWAW同士の戦いは壮絶だ!

▲輸送ヘリを使って自部隊を移送。敵に襲撃されるといったアクシデントはないのだろうか?

◀収集した情報をもとにベストの戦略を計画・実行することが勝利へとつながるのだ

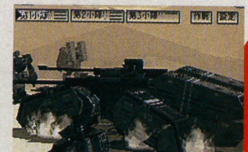


▶前作にあった機体のセットアップも健在。戦場により機体色を変更するのも忘れずに

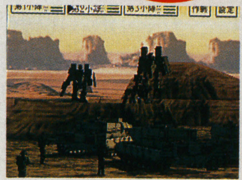
PSだから実現できた演出の数々

『オルタナティヴ』のグラフィックは非常に完成度が高い! ポリゴンの特性を活かして，巨大なWAWやさまざまな地形&街をリアルに再現。しかも，そのすべてにハイクオリティのテクスチャーをほどこしており，ビジュアル的にはPS作品の中でも最高の部類に入る美しさを誇っている。ほかにも昼・夜の表現や大胆なカメラワークなど，映画顔負けの映像が楽しめるのだ。

▲闇の中に光るライトに浮かび上がる鋼鉄の機体……なんてカッコイイ場面もバッチリだ



迫力満点!!



▲▶大迫力のWAWや情景の遠近を見事に表現。また，視点を自由に設定することも可能だ

そのほか気になることもチラホラと

『オルタナティヴ』の中で描かれるストーリーは，前々作にあたる『フロントミッション』よりも70年近く前のアフリカ大陸が舞台となっている。そのため，登場する兵器が従来の〝ヴァンツァー〞から〝ヴァンドルングヴァーゲン（WAW)〞に変わるなど，細かい変更がなされているのだ。このあたりはファンを思わずうならせるようなこともあるので，実際にプレイしたときにでも確かめてほしい。

そのほかにも，今回の主人公がどんな活躍をするのか? また，その行動の結果がのちの時代，『フロントミッション』の歴史にどういった影響を及ぼすのか? なんていう疑問も本当はたくさんあるのだが……ま，その答えは『オルタナティヴ』本編の中でバッチリ明かされるハズ。発売日を期待して待とう。

© スクウェア ※画面はすべて開発中のものです

© アートディンク　※画面はすべて開発中のものです

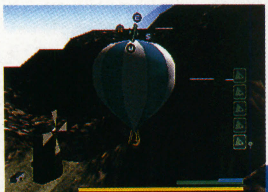
夢とロマンあふれる
気球の旅がついに実現

『熱気球ゲーム(仮)』

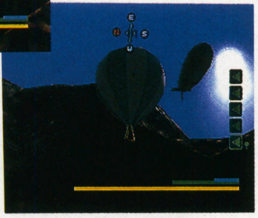
■アートディンク
■5,700円
■9月発売予定

PS史上はじめて〝熱気球〟を題材にしたシミュレーションが登場する。これは熱気球の基本原理を忠実に再現したもので，プレイヤーが実行できるのはバーナーの調節で気球の高度を変えることだけ。あとは風の向くまま気の向くままに流されていくのを楽しむという，じつに爽快な作品なのだ。なお，ゲーム部分には，移動距離や投下物の命中度，そして気球同士の鬼ごっこを競い合うものが予定されている。まったく新しいジャンルだけに，今後どのように大化けするか見当もつかない。発売が楽しみな作品だ。

◀全部で3種類の競技種目を用意。練習を積んで高得点をたたき出せ



◀気球に目をつけるなんてアートディンクの着眼力はスゴイ!?　どんな作品に仕上がるのか非常に気になるよね



▶気球はもちろん，背景もすべてポリゴンを使った3D画像だ。気球がしぼむなんて現象も再現されるかも？

雲のように
飛びたい……

◀空の高さによってさまざまな気流が渦巻いている。この気まぐれな自然の風を味方にできれば，自由自在に空を飛びまわれるようになるぞ

アーケードでブレイクしたナムコの2作品も大公開！

『ガンバレット』

■ナムコ
■97年発売予定
■価格未定

単純なルールながら豊富なゲームの量と絶妙なゲーム・バランスが絶賛された，ガン・シューティングの決定版『ガンバレット』がPSに登場する。よろこべ，あの素晴らしいゲームを家庭で味わえる日がついにやってきたのだ。

収録されているのは，アーケード版の48＋2本のほか，PSオリジナルの30（予定）ステージ。つまり，合計80ものゲームが1本で楽しめるわけだ。しかもそれだけではなく，新たにRPG仕立てのクエストモードを含む4つのゲームモードが用意されているので，アーケードで遊び尽くした人もぜひチャレンジしてほしい。そうそう，発売予定の高性能ガン・コントローラ「ガンコン」に対応しているので，操作性にこだわる人も安心だね。

連射!!

▲とにかくガンガン撃ちまくって車を破壊。ストレス発散に最適だ

一発必中!!

▲失敗が許されないので，よ〜く狙って一撃必中をキメるべし

集中力

◀目標を見きわめる集中力が要求されるのだ

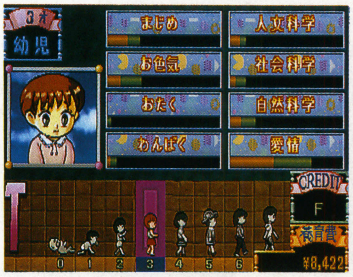
そして…オヤジ

▲最近はスキーもするらしい。やるなオヤジ

『子育てクイズマイエンジェル』

■ナムコ
■97年発売予定
■価格未定

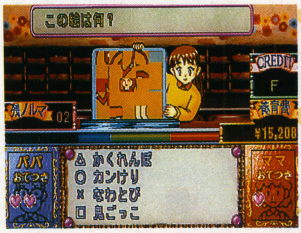
昨年，日本中を吹き荒れた「美少女&育成」ブームに乗って大ブレイク！　プレイ待ちの列までできたという人気ゲーム『マイエンジェル』が今度はPSに登場だ。クイズと子育てをうまくミックスした本作は，正解した問題のジャンルによってパラメータが変化し，その数値によって娘の性格が変わる。そんなわけで，ゲーム・センターの一部の濃いプレイヤーのあいだでは，好みの娘に育ててエンディングを迎えるために，わざと問題をまちがえるという熱いプレイが流行(はや)ったというのだからスゴイ。ちなみに，PS版には新作問題の追加やPS版オリジナル・モードなど新要素が満載されるという話なので，アーケードでハマった人は要チェックだ！



好みの娘に育てよう

◀自分好みの娘をめざし，山のようにコインを積んでプレイしたというそこのキミ！　もう，そんな苦労とはオサラバだ。なにしろPSとソフトさえあれば，猿のようにコンティニューしても〝タダ〟なのだから

頭脳をフル回転



▲アーケードの7,000問＋αを収録。キミはクリアできるかな？

パパ，ママ

待っててね♥

© NAMCO LTD.　※画面はすべて開発中のものです

とことんぷよぷよSUN 祝50回

■発売元：コンパイル
■対応機種：アーケード
セガサターン

毎度，「とこぷーSUN」です。なんだか50回目ですよ。ねえ。さて記念すべき今月は，マスターズのレポートをドバーンとお送りします。大プレゼントもあるぞ。　（講師：大出綾太）

ついに世代交代か!?
第三回マスターズ大会

3月30日，千葉・幕張メッセにて，ぷよの祭典「第三回全日本ぷよマスターズ大会」が開催された。総来場者数22,000人，総参加者数15,000人にもおよんだ当日のもようをお伝えしよう。（文中敬称略）

開場予定時刻の午前9時にはすでに長蛇の列で，予定より40分遅れての開会となった。今年の予選は一般，レディース，ジュニア，ナイスミドル，シルバー，ゲームボーイ，ゲームギアの7部門。一般は上位55名，残りは優勝者のみがマスターズ本選に進出できた。GBとGGは独立した大会になったのだ。

会場が昨年の1.5倍に広がり，対戦台が800台に増えたため，昨年ほどの混雑はなく，比較的快適に対戦できたようだ。使用ソフトが『ぷよ通』だったので，大連鎖かジャブ連打かの駆け引きが重要だったけれど，本選に残るような人は，大連鎖を組んで勝っていたぞ。一般予選以外は，勝ち抜けに必要なスタンプ数が少なかったため，序盤での勝敗が予選通過を大きく左右していたようだ。

さて，今年はフロアの施設がとても充実していたのが特徴。おなじみ魔導コミケ（仮）のほか，ぷよまん本舗ではキーチェーン・ゲーム「ぷよりん」を先行販売。マスターズ終了を待たずに完売していたぞ。「ぷよしょっと」はプリント倶楽部のぷよバージョンで，9種類のオリジナル・フレームで撮影ができたのだ。また，ぷよまん本舗宮島店でしか売っていない，ぷよを型どったお好み焼き「ぷよお好み」の販売も大好評だった。

ではステージ・イベントを順番に見ていこう。まずはマスコミ大会。トーナメント制で，優勝は永遠のライバル（笑）ゲーメストでした。2位には，伏兵（失礼）の小学二年生。決勝は不運な敗戦だったものの，実力はたしかだとお見受けしました。これはうかうかしてられません。かくいうボクは，みんなから嫌われているので（6割誇張），出場させてもらえずに解説をしてました。時間があればエキシビジョンをやる予定だったんですけどね。

マスコミ大会の表彰式に割り込むように鹿児島ケーブルテレビの開局セレモニーが行なわれ，つづいてコンパイル・レーシング・ヤマハのお披露目。そして，マスコミ大会にも出場したセガの岡本秀樹サターン事業部長や，キャメロットの高橋秀五氏，ソニックの高橋宏之氏と，仁井谷社長をまじえてのトーク「MOOのゲーム大好き」が行なわれたのだ。

◀予選のもよう。昨年よりも余裕をもって試合ができていたようだ

昼すぎには，一般部門以外の6部門の決勝が行なわれた。注目だったのはナイスミドル大会の佐野和人。2連覇を賭けての決勝戦だったけれど，残念ながら負けてしまったのだ。

つづいて声優オーディション。各部門で優勝したインキュバス：川畑竜矢，ルルー：千葉綾乃，スケルトン-T：藤田圭宣が，今後それぞれのキャラの声を担当するぞ。

アトラクションもてんこ盛り！

レーシング

◀今年で3年目を迎えるレーシング・チーム。活躍を期待してます

ぷよりん

▲白から売り切れたぷよりん。たまごっちと同じく白がプレミア!?

お好み焼

▲オタフクソースを使っていて絶品。タマゴで目玉を描いていたぞ

ぷよしょっと

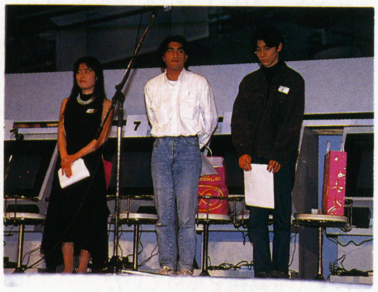
▶▼最大で2時間待ちにもなった。どうしても撮りたい人はぷよまん本舗に行こう

そしていよいよマスターズ本選。64名のトーナメント戦で，決勝が3本先取，それ以外は2本先取で行なわれた。今年も名勝負続出で，大連鎖の相殺合戦や全消しの攻防など，『ぷよ通』頂上決戦と呼ぶにふさわしい試合ばかりだった。しかも結果は大波乱。第一回大会優勝者の高橋健太郎が初戦で姿を消し，第二回大会マスターの大島広史が2回戦，第二回大会キングの松金輝久が3回戦でと実力者がつぎつぎと敗退した。さらに準決勝では，前日のCSA大会優勝者と，優勝の大本命だった田中浩生名人の2名のシード選手が破れ，決勝は予選通過選手同士の対決となったのだ。

結果は――マスター：**千葉　聡**(15)，キング：**和田圭星**(16)，ナイト：**山本裕太**(14)，ポーン：**田中浩生名人**(20)。田中名人は準決勝の敗戦が響いたのか，3位決定戦でも精細を欠いて敗れてしまった。

直後のグランドマスター決定戦では，マスター・千葉と現グランドマスター・阿部崇史が5本先取で対決。前半は千葉が優位に進め，先にリーチをかけたものの，阿部が巻き返し，結局5-4で阿部が王座を防衛した。この9戦も見ごたえのある試合ばかりで，5,000人近くの観客が最後まで見守っていたのだ。

◀本選はスーファミ『ぷよ通リミックス』。運の要素が大きい？



▶左からルルー，シェゾ，スケルトン役に決まった3名。おめでと

なお本選終了とともに，'96年度のポイント・ランキング（ポイントは公式・公認大会での成績で加算される）が最終決定。初代得点王は松金輝久が獲得した。

ぷよ大会終了後には，コスプレ大会がスタート。今年は女性の参加が多かったようだ。そして締めは田中勝己ライブ。この日のための新曲が披露されたり，北出マンの正式コスチュームが発表されたりと，いつにも増して高ボルテージのライブとなった。

パーフェクTVやインターネットでも中継された今年の大会。試合に参加しなくても存分に楽しめるイベントだったと言えそうだ。ちなみに来年は3月29日，幕張メッセで開催される予定。戦いはすでにはじまっている！

▼右から優勝～4位のみなさま。シード選手が決勝に残れないとは，ついに世代交代なのか？

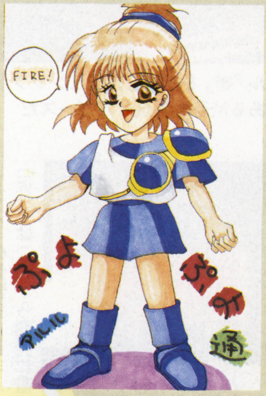
◀グランドマスターは，毎年負けそうで負けない。逆境に強い？

▶コスプレ大会。直前の決勝戦とはちがった盛り上がりが……

重要なお知らせです
「みんなでぷよぷよ」

4月11日に発売予定だった「ぷよりん」は，バグ発生のため7月末発売に延期されました。なお，マスターズでの先行発売分にもバグが残っていて，一度に10個以上消すと止まるらしいので，購入者は下記まで発送して交換してもらおう。交換受付は5月末までで，7月中旬から発送予定だ。

【ぷよりんの交換先】
〒124 東京都葛飾区東四ツ木4-42-5
㈱バンダイロジパル内「ぷよりん」お客様係
☎03-3695-3360



▲【北海道札幌市・やぎたつみ】
春なので，今月は初投稿特集です。折り返し，がんばろう

▼【群馬県桐生市・ふじさき】
水彩絵の具でていねいに塗ってあってキレイです

▲【愛知県豊橋市・龍斎　剣】
コピックすり減るまで投稿してください。待っております

とこぷー50回記念
謝恩大プレゼント！

「とこぷー」も今月で無休連載50回目。感謝の意をこめて，大プレゼント敢行です！今回コンパイルさんから，本社移転記念ということで（？）大量にグッズをいただきました。ありがとうございます。

①コンパイル描き下ろし『ぷよSUN』色紙【1名】②Win95『通』テレカ【3名】③AC『SUN』テレカ【3名】④ぷよサターンテレカ【3名】⑤『なぞぷよ通』テレカ【3名】⑥スイングポップ8種セット【3名】⑦PS『ぷよ通決定盤』＋SS『SUN』ステッカーセット【20名】⑧『ぷよSUN』ポスター【50名】⑨オール・アバウト・ぷよぷよ&ぷよ通セット【3名】（敗者復活）ぷよサターン＋ピンクリュック＋ピンク袋セット【100名様】

合計189名に大放出！　すごい。ハガキに希望番号（“おまかせ”も許可します）と住所，氏名，年齢を書いて下記まで応募してね。ついでにイラストや投稿を書いてもらえるとベターかな。6月30日消印まで有効です。

《投稿・プレゼントのあて先》〒141 東京都品川区東五反田1-11-15 電波新聞社ベーマガ編集部「とこぷーSUN」係

東京ゲームショウ'97・春 REPORT

4月4〜6日，東京・有明の東京ビッグサイトにて「東京ゲームショウ'97春」が開かれた。CESA大賞の発表＋ステージ・イベントなど，前回よりも大規模になった当日の会場の模様や，出展された新作ソフトについて報告しよう。　(Reported by 大出綾太)

入場者数は3日間で12万人 2日前からならぶ強者まで!!

「東京ゲームショウ」は，ソフトハウスを中心とした業界団体であるコンピュータエンターテインメントソフトウェア協会（CESA）が主催する，ユーザーのための新作発表会。出展メーカーは全部で104社（前回は87社）にのぼり，今夏から年末にかけての新作ソフトを一堂に見られる，ゲームファンにとっては夢のようなイベントだ。今回は初日が特別招待日で，残り2日が一般公開日だったが，総計で121,172名の入場者を記録した。とくに2日目は，朝からあいにくの荒天だったものの，開場前に1万人以上の列ができていたのだ。また一般日の両日は，通路が通れないほどの盛況ぶり。午後2時になっても入場待ちの列がとぎれないなど，展示される新作タイトルや各種イベントに対する期待の大きさは相当なものだった。

メインのイベントとしては，'96年度のコンピュータエンターテインメント・ソフトウェア・アカデミー大賞（通称CESA大賞）の発表，ゲーム・クリエイターによるカンファレンス，声優トーク&ライブ，コスプレ1000人パレード，チャリティーオークション，同人誌即売会であるゲームコミックフェアなどが開催された。これら以外に，各出展ブースでのミニ・イベントが加わり，すべてを見きれないほど数多くの催しがあったのだ。

どのブースも満員御礼！ 見るべきところは多かった

では，当日のおもな出展社ブースの状況を紹介していこう。

セガでは，メガドライブで発売していた『ソニック・ザ・ヘッジホッグ』シリーズの4作品をまとめたサターン用の新作『ソニックジャム』が初公開された。移植の再現度はかなりのものだが，単なる移植作ではなく，3D空間を移動して資料やイラストを閲覧(えつらん)するオリジナル・モードも用意されている。ステージでは，『セガ・ツーリングカーチャンピオンシップ』の移植発表や，ビデオ「ラストブロンクス」の紹介なども行なわれた。

カプコンでは，今年生誕10周年を迎えるロックマンの歴史を振り返る「ロックマンヒストリーコーナー」を設置。第1作から最新作『ロックマンX4』までを自由に遊べるようになっていた。また，『ストリートファイターコレクション』『ダンジョンズ&ドラゴンズコレクション』（ともに仮称）の発表，『クイズなないろドリームス』の移植決定，アーケードの新作『マーヴル・スーパーヒーローズ VS.ストリートファイター』のステージなど，話題の多いラインナップだった。

スクウェアは『トバル2』『サガ フロンティア』『ファイナルファンタジータクティクス』などの体験コーナーを用意。前回のような体験版の配布はなかったものの，プレイ待ちの行列が閉場時間までつづくなど，昨年と同じくらいの人気だったと言える。またビデオ上映されたシリーズ最新作『フロントミッションオルタナティヴ』は，その映像演出が秀逸で，早くも話題を集めていた。

ナムコでは，PSへの移植が決まった『鉄拳3』(アーケード版)を使ったゲーム大会を開催。

▶SCEの顔となった2キャラのダンス・パフォーマンスも

▲初日の招待日，ワープブースでは関係者による宴会が……

◀日本テレビも出展していた。「生ダラ」の憲磨呂が一般初公開

▼スクウェアでは『トバル2』のゲーム大会も開催。発売前なのに，早くも新キャラのコスプレイヤーがいた

▲サウンドノベル『街』を出展したチュンソフト。ゲームの舞台である渋谷を再現したブースだ

◀コナミの発表会。『ときメモ2（仮）』はこれから開発に着手

『ときメモ2』発売決定！

▶光栄では『アンジェ』のコスプレ大会も。これは広報さん

▶『バイオハザード2』はビデオ出展。さらにリアルさが向上

『ガンバレット(仮)』『子育てクイズ マイエンジェル』などもプレイできた。銃型コントローラの「ガンコン」は，重量の軽さと反応速度に多少不満が残るものの，精度は高く，使い勝手もよさそうだ。

約20タイトルの新作をズラッと展示していたのはコナミ。ブース裏には『ときメモ』グッズのショップもあり，こちらも繁盛していたようだ。またブース内で開催された発表会にて，『ときめきメモリアル2 (仮)』の制作が発表された。機種はプレイステーションで，発売時期は未定となっている。

SNKでは3機種で発売が予定されている『真説サムライスピリッツ武士道烈伝』を大量出展。ステージで行なわれていた声優イベントが盛況で，向かい合って配置されていたカプコンとイベント時間がかさなると，周辺がパニック状態になっていた。

過去のアーケード作品を移植するシリーズを開始するエクシングには，タイトーの『プリルラ』『ガンフロンティア』，カプコンの『ワンダー3』のプレイ可能バージョンが並んでおり，新旧のゲームファンから注目を集めていた。今後のラインナップも楽しみだ。

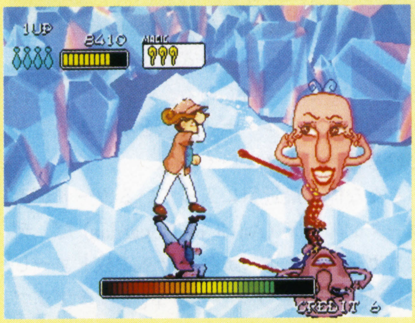
毎回楽しげなSCEのブースは，今回も趣向たっぷり。DJブースを設置してラジオ番組を放送したり，パラッパやバンディクーを登場させてハイテンションのステージを行なうなど，来場者を楽しませるイベントがめじろ押しだった。ゲーム内容がはじめて公開された『攻殻機動隊』や，藤井フミヤ監修の『BABY UNIVERS』などがかすんでしまうほどの盛り上がりを見せたのだ。

ほかにも，熱気球で空中散歩を楽しむアートディンク『熱気球ゲーム(仮)』，アスキーのニンテンドウ64参入第1弾となるレースゲーム『エアロゲイジ』，パペット(人形)を使った映像が斬新なアトラスの推理AVG『南方珀堂登場』など，注目すべき初公開作品が多数出展された。

次回のゲームショウは同じ東京ビッグサイトで9月13～15日に行なわれる予定。会場はさらに広くなるが，注目度はそれ以上に大きくなるはずだ。

このタイトルに注目せよ!

◀『ドラキュラ3D (仮)』のイメージ画面。N64でコナミから



▲家庭用初移植となるエクシングの『プリルラ』。シュールな雰囲気が特徴のファンタジック・アクションだ。サターンとPSで発売される

▶セガの『ソニックジャム』。年末には新作もひかえている

CESA大賞'96作品賞は『サクラ大戦』が受賞!

CESA大賞は，ゲーム機やパソコンなど全機種のソフトから優秀作を表彰するもので，12のジャンル別賞，7の部門別賞，特別賞，作品賞 (CESA大賞) が選ばれる。システムを紹介しておこう。まずは，'96年1月1日～12月31日に発売された全ソフトから337作品が各賞にエントリー。つぎにCESA会員 (ソフトハウス) が部門ごとに自社製品以外の作品に投票し，得票数上位の作品がノミネートされた。その後，一般投票を行なって，ここでの得票数によって各賞が決定したのだ。作品賞は全ノミネート作から選ばれ，特別賞は有識者で構成されたアカデミー委員により選考されている。

'96年度のCESA大賞は『サクラ大戦』が受賞した。各受賞作は以下のとおりだ。

部門	タイトル	機種	メーカー
ゲームジャンル別賞			
アクション・ゲーム賞	スーパーマリオ64	N64	任天堂
スポーツ・ゲーム賞	デカスリート	SS	セガ
格闘ゲーム賞	鉄拳2	PS	ナムコ
RPG賞	スーパーファミコン ドラゴンクエストIII～そして伝説へ…	SFC	エニックス
シミュレーション・ゲーム賞	ダービースタリオン96	SFC	アスキー
パズル・ゲーム賞	ぷよぷよ通決定盤	PS	コンパイル
アドベンチャー・ゲーム賞	バイオ ハザード	PS	カプコン
ドライビング・レースゲーム賞	マリオカート64	N64	任天堂
シューティング・ゲーム賞	バーチャコップ2	SS	セガ
テーブル・ゲーム賞	桃太郎電鉄HAPPY	SFC	ハドソン
エデュケーション・ゲーム賞	ライフスケイプ～生命40億年はるかな旅	PS	メディアクエスト
バラエティ・ゲーム賞	『ナムコミュージアム』シリーズ	PS	ナムコ

部門	タイトル	機種	メーカー
特別賞			
ニューコンセプト賞	パラッパラッパー	PS	SCE
	ポケットモンスター	GB	任天堂
スタンダード賞	スーパーファミコン ドラゴンクエストIII～そして伝説へ…	SFC	エニックス
部門別賞			
サブキャラクター賞	サクラ大戦	SS	セガ
メインキャラクター賞	サクラ大戦	SS	セガ
サウンド賞	パラッパラッパー	PS	SCE
シナリオ賞	バイオ ハザード	PS	カプコン
グラフィック賞	ナイツ	SS	セガ
プログラミング賞	ナイツ	SS	セガ
監督賞	サクラ大戦	SS	セガ
CESA大賞'96(作品賞)	サクラ大戦	SS	セガ

俺コレ

Super Light Menthole

◆俺：ベニー松山
◆題画：丸山和久
◆題字：手塚一郎

M：tG第5版詳報！赤白は大打撃の模様！

ベニ松である。もう公式戦から姿を消そうと思っているベニ松である。いいのだ。これからの俺はニコル・ボーラスを撃ちこむことだけを考えて生きていく。

そんな俺が最近気に入っているカードがボガーダンの金床（Anvil of Bogardan）だ。ディスカードフェイズがなくなり，2枚ドローして1枚捨てるアーティファクト。もうラブラブだ。リムドゥルの聖騎士（コイツって神聖なのか？）も捨てがたい。ああ，俺はネクロマンサーなのか。邪聖剣？（古すぎ！）

さ，脳のシナプスに花粉がつまってきたみたいだから，早いとこ本題に入ろか。

先号で紹介したM：tGの第5版が，思ったよりも早くリリースされた。ところによっては3月中に入荷していたようで，もう実際に手にした人も多いんじゃないだろうか。

第5版もこれまでのコンティニュアス版が移行してきたパターンを踏襲している。つまり，改訂の時点で絶版になったエキスパンションから多くのカードが入ってきて，総数がしぼられるという流れだ。ただ，今回は大型スタンドアローン『ICE AGE』を含んだ大がかりなリニューアルのため，まさかと思ったカードが第4版から消えているようだ。

とくに白の弱体化が著しい印象がある。主力セラ天使と剣鋤（すき）が落ち，果たして何を代用にすればいいのか見えない状況だ。もっとも，これまで恵まれすぎていた感もあるが……。

コモンカードで衝撃を与えたのが，赤の主力・稲妻の消滅だ。そもそもがレアでもおかしくない使い勝手の良さだっただけに，赤使いの落胆はまさにアビスのごとし。第3版から復活したエイトグも，救世主となるには役不足だ（ってゆーかいらねーよな）。

黒は吸血鬼が離脱した代わりに，やばめのカードが補給された。一世を風靡（ふうび）したネクロポテンスに，速攻に拍車をかけるポックス。中型飛行クリーチャーも堕天使がカバーしてくれてる。問題なし，と見た。

いくつかの復刻カードはあるものの，第5版の全体的な印象はおとなしめ。ギャザを1年前から買っている人は新たに買い足す必要はないかも。ダメージランドは魅力だけどね。

ちなみに日本語版は5月中旬発売予定。

▲呪文のターゲットにならないローカルエンチャント。除去しづらくブロックできない攻撃部隊を仕立てたい貴殿に

▲壁でしかブロックできない代わりに，ほかのクリーチャーは一緒に攻撃できない。壁の必要性がアップするか？

▲敵対色・赤と黒のダメージに対抗するグローバルエンチャント。白にはこの手の防御重視型カードが増えた感あり

▲アーティファクト全盛の世の中に警鐘を鳴らすシャッター嵐の復活。埋葬なので再生能力も無駄無駄無駄ァですわ

▲これもアーティファクトをふたつたたき壊す強烈な呪文。しかも場から取りのぞかれてしまうので復活は絶対不可能

ニコチン・タールの部屋

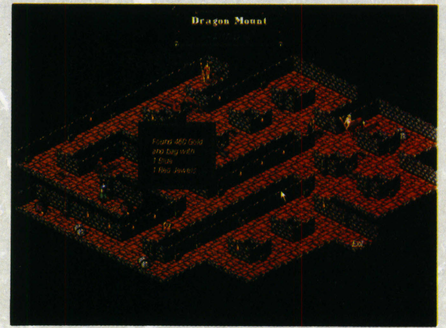
うう……寝不足だぜ。それもこれもパソコン版M：tGのせいだ。

やっと出たからもううれしくて，ついついやってしまうのだ。ホント，長かった。第5版の前に間に合ってよかったねえ。

でも，ナゼだか敵はよくマナバーン起こすんだよな。ミシュラの工廠（こうしょう）のブロックも思考ルーチンから抜けてるみたいだし。たまに不正処理で止まったりもする。すげえスリリング。日本語版ではバグ取れてるといいな。

この号が出るころには終わってるんだけど，先月お知らせしたゴールデンウィークのイベント『グランプリ東京』で日本語版の編集部対抗戦に出る予定だ（どんなルールなんだ？）。カードの公式戦は若者に道をゆずる。俺もこの夏で三十路だしな。

次号はこのイベントをレポートするつもりだ。果たしてベーマガが推薦の後継者・小江哲朗は過酷なスイスドローを勝ち抜くことができたのか？　乞うご期待！



▲ほとんど第4版のカードなのにやっぱり燃えちまう。ダンジョンの緊張感はパソコンならではだ

Magic：The Gathering is registered trademarks of Wizards of the Coast,Inc.
Illustration：Zak Plucinski, George Pratt, Steve Luke, James Allen, Doug Keith ©1997 Wizards of the Coast,Inc.

これ1冊であらゆるエンターテインメント・ソフトの情報がわかる！97年5月に発売される全275本を収録

SUPER SOFT HOT INFORMATION

スーパーソフトホットインフォメーション

CONTENTS

③ Windows95(65作)
⑨ Windows3.1(15作)
⑪ ハイブリッド(55作)
⑯ Macintosh(8作)
⑰ DOS/Vパソコン(1作)
⑰ PC-9801&9821(0作)
⑰ コンビニ販売専用パソコン・ソフト(6作)
⑱ ニンテンドウ64(3作)
⑳ セガサターン(20作)
㉔ プレイステーション(32作)
㉙ スーパーファミコン(1作)
㉙ ゲームボーイ(2作)
㉚ PC-FX(2作)
㉚ PCエンジン(0作)
㉚ 3DO(0作)
㉚ バーチャルボーイ(0作)
㉚ プレイディア(0作)
㉛ アーケードゲーム(8作)
㉝ ネオジオ&ネオジオCD(0作)
㉞ ゲーム・ミュージック&ビデオ(57作)

6
1997

マイコンBASICマガジン6月号とじ込み付録

今月の売れ筋
パソコン・ゲーム

HOT 20

年度末商戦の影響で，半数以上が初登場となった今月のHOT20。先月にも増してSLG勢がランキングを席巻している。続編ものが多いのも特徴だ。『信長の野望・将星録』と『ルナティックドーン前途への道標』の“同日発売大御所決戦”は，わずかの差ながら『信長』の貫禄勝ちとなった。しばらくはこの2作がチャートの中心になりそうだ。5位には手軽にRPGを作成できる『RPGツクール95』が登場。

1 初登場

信長の野望・将星録

●光栄 ●11,800円
●SLG ●Win95

2 初登場

ルナティックドーン前途への道標

●アートディンク ●7,800円
●RPG ●Win95

3 前1位 2回

水滸伝～天導一〇八星

●光栄 ●9,800円
●SLG ●Win95

4 初登場

野球道 3

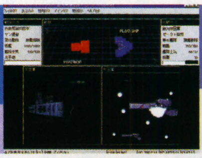
●日本クリエイト ●10,800円／8,800円（初回限定分）
●野球SLG ●Win95

5 初登場

RPGツクール95

●アスキー ●9,800円
●ツール ●Win95

6 初登場



銀河英雄伝説Ⅳ for Windows95

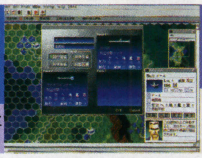
●クエスト ●10,800円
●SLG ●Win95

7 ↑前9位 4回

ガンダム タクティクス

●バンダイ・デジタル・エンタテインメント ●①7,800円②5,800円
●SLG ●①Win95②Mac

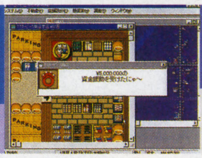
8 ↑前15位 2回



大戦略マスターコンバット

●システムソフト ●①9,800円②10,800円
●SLG ●①Win95②Mac

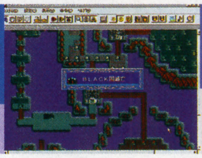
9 初登場



ザ・コンビニ～アナザーワールド

●マスターピース ●7,800円
●SLG ●Win95

10 初登場



ロードモナークFirst

●日本ファルコム ●2,800円
●SLG ●Win95

11	天下統一 乱世の覇者	●システムソフト ●8,800円 ●SLG ●Win95	前6位 2回
12	新世紀エヴァンゲリオンDAILY SELECTION	●パイオニアLDC ●4,800円 ●エンターテインメント ●ハイブリッド	初登場
13	ぷよぷよ通	●コンパイル ●①5,800円②7,800円 ●アクションパズル ●①Win95②PC-9821,DOS/V	前7位 8回
14	ザ・コンビニ～あの町を独占せよ	●マスターピース ●7,800円 ●SLG ●Win95	前3位 11回
15	パワードール for Windows	●工画堂スタジオ ●11,800円 ●SLG ●Win	初登場
16	ときめきメモリアルスクリーンセーバー集Vol.3 らくがき絵具箱	●コナミ ●4,800円 ●スクリーンセーバー ●Win95	初登場
17	フライトアンリミテッド	●エレクトロニック・アーツ・ビクター ●7,800円 ●フライトSLG ●Win95	初登場
18	マスターオブモンスターズ 魔導王の試練	●システムソフト ●9,800円 ●SLG ●Win95	初登場
19	大航海時代Ⅲ～Costa del Sol	●光栄 ●9,800円 ●SLG ●Win95,Mac	前2位 5回
20	SUPER EURO FIGHTER 2000 for Windows95（日本語マニュアル付英語版）	●イマジニア ●9,800円 ●フライトSLG ●Win95	初登場

●ランキング協力店

■パソコン・ゲームHOT20協力店

北海道 ●そうご電器YES札幌☎011-214-2850 宮城県 ●CompCity仙台駅東口店☎022-291-4744 長野県 ●LaOXヒナタコンピュータ館☎026-237-2221 栃木県 ●ソフトプラザ遊基☎0286-39-4755 群馬県 ●ソフトショップラム☎0272-53-7594 埼玉県 ●ビットマップ☎0492-83-0455 千葉県 ●コナン販売柏店☎0471-47-9801 東京都 ●ラオックス・ザ・コンピュータゲーム館☎03-3251-3100 神奈川県 ●アイザワ時計店☎045-641-4337●ノジマ☎0427-69-5490●マイコンスクウェアアライ☎0463-23-8484 愛知県 ●九十九電機名古屋1号店☎052-263-1655●九十九電機名古屋2号店☎052-251-3399●三洋堂書店上前津店☎052-251-8334 三重県 ●フレックス四日市☎0593-53-7503 大阪府 ●SRGタカミアスタンバイVer3☎06-641-1971 兵庫県 ●星電社☎078-843-8261 鳥取県 ●デオデオ千代水店☎0857-31-2611 大分県 ●パルテック大分店☎0975-38-2666 鹿児島県 ●馬場電機平田橋店☎099-254-0110

■家庭用ゲーム機HOT10協力店

東京都 ●メッセサンオー☎03-3255-3451●ラオックス・ザ・コンピュータゲーム館☎03-3251-3100 神奈川県 ●ラオックス・ザ・コンピュータ館厚木店☎0462-22-8801●ファミコンSHOPカスタム☎045-904-2225 千葉県 ●ハチスケ津田沼店☎0474-78-6833

Windows95

WINDOWS95専用

コロニーの反乱?

太陽系を舞台にした本格派SFシミュレーション

「1000万人の人間の現実は，ひとりの人間の想像を超える」――。とある学者がスペースコロニーについて語った言葉なのだが，冒頭に出てきた1000万という数は1コロニーに入るであろう人口の推定からきたもの。つまり，宇宙に出て多くの人間が生活するようになったとき，どんなことが起こり得るか，すべてを予想するのはむずかしいということだ。が，確実に言えるのは，無重力空間の宇宙に出ても，人々は決して争うことをやめないだろうということ。

時は西暦2295年，人類は惑星への移住を可能にし，地球に置かれた連邦政府がその全体を統治していた。しかし，太陽系の星々では日々動乱が起こっていた。それを鎮圧するべく連邦は各地に軍隊を派遣するが，それだけですべてが治まるはずもない。奇しくも派遣された将軍のひとりが造反し，太陽系を舞台にした歴史の幕が開けることになる。

風雅システムの最新作『エバー・ブルーム』。本格的な内容ながら，オンラインヘルプを用意するなど，わかりやすさにも配慮しており，ゲームの持ち味を存分に堪能できる作品だ。　（伊藤真臣）

エバー・ブルーム ～漆黒の覇者

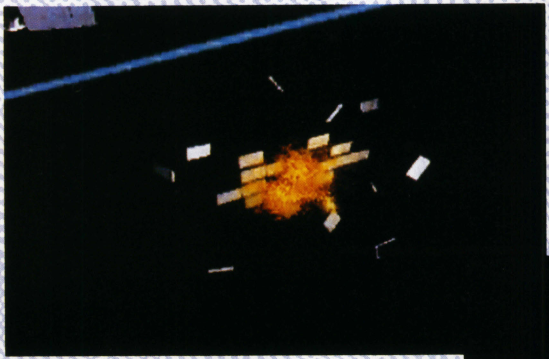
■風雅システム　■SLG
■9,800円　■発売中

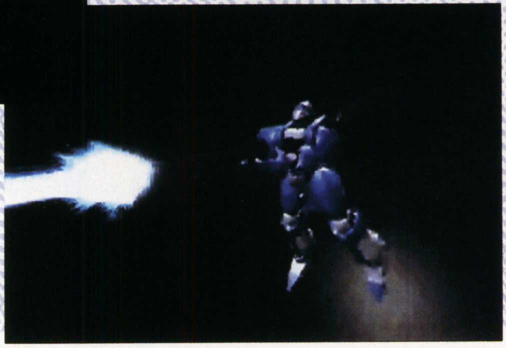
▲ヘックス式の戦闘ではZOCや照準線といったシステムを採用している

戦場を駆けるメカ兵器の数々

宇宙の闇を彩る兵器群には，大きくわけて戦艦タイプとロボット・タイプとがあり，それぞれ効果的な攻撃方法がことなっている。概して戦艦は中距離からの砲撃を主とし，ロボット兵器（このゲームではパワーユニットと呼称している）は局地的近接戦闘を得意とする。攻撃のときに注意しなければならないのが，射撃軸線上にユニットが存在する場合，それが敵味方にかかわらず，その先の目標は攻撃できないということだ。これは市民（もしくは壁）の先に凶悪な犯罪者がいても発砲することはできないのと同じ原理。これら照準線やZOCといった特性を活かした陣形で，戦いを有利に進めよう。

宇宙の藻屑と消えるか





▲▶漆黒の闇を切り裂く閃光。人型兵器「パワーユニット」は，近接戦闘では抜群の攻撃性能を誇る

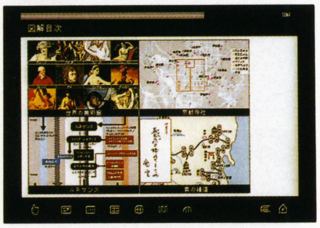
闇に閃く彗星となるか

今月の新作

『シール倶楽部』や『ファイアー・ウェポン・シリーズ』といった，連続してリリースされるタイプのタイトルが目を引く。プリクラやミリタリーに興味のあるユーザーにとっては，今後の発売予定も気になるところだろう。『ポポル・マヤ』は，マヤ文明の空気を感じさせる異色の作品だ。『シムシティ2000』や『トラフィックコンフュージョン』といったSLGの新作も登場している。

マイペディア97

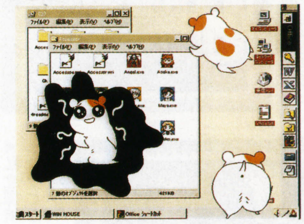
5/8　■日立デジタル平凡社　■事典
■10,000円　■CD-ROM



百科事典に定評のある平凡社と日立の電子技術を融合して制作されたマルチメディア百科事典。CD-ROM化にあたって，音声・動画の付加や，年代・地域などによる検索が可能になっている。

おるちゅばんエビちゅ 人生ばひえてんこもり

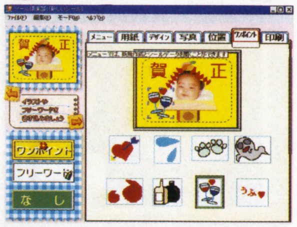
5/9　■ガイナックス　■スクリーンセーバー
■8,800円　■CD-ROM



人気漫画「おるちゅばんエビちゅ」がスクリーンセーバーとなって登場。アイコン100種，音声データ80種のほか，同時収録のミニゲームで，独特のトホホな世界が展開される。

シール倶楽部VOL.4 季節のイベント編

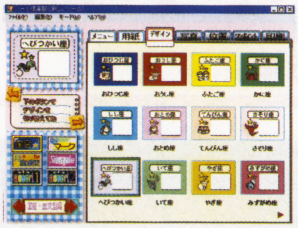
5/15　■メディア・ナビゲーション　■ツール
■5,800円　■CD-ROM



プリクラ感覚でシール作りが楽しめる『シール倶楽部』の4作目。季節ごとのイベントをフレームとして収録しているので，作成したシールをスケジュール表に貼りこむといった楽しみかたもできる。

シール倶楽部VOL.5 星座・血液型編

5/15 ■メディア・ナビゲーション ■ツール ■5,800円 ■CD-ROM



パソコンで簡単にオリジナル・シールが作成できるソフトの第5作。フレームは星座・血液型を中心にそろえられている。第2～5集のそれぞれに，インクジェットプリンタ用シール紙が1パック付属。

マイクロソフト・フライトシミュレータ for Windows95 Version6.0日本語版

5/16 ■マイクロソフト ■フライトSLG ■オープン価格 ■CD-ROM

［海外から移植］本格派フライト・シミュレータの日本語版が登場。Win95に対応したことにより，セットアップが大幅に簡略化された。新機体としてジェット旅客機や曲芸専用機を追加。

シムシティ2000ネットワークエディション 日本語版

5/16 ■マクシス ■SLG ■9,800円 ■CD-ROM

［海外から移植］『シムシティ2000』がネットワーク対応となってリニューアル。同一マップ上で，ほかのプレイヤーと共存もしくは競いあうなど，通信対戦ならではの楽しみかたができる。

三國演義×三國正史

5/16 ■龍［RON］／イマジニア ■SLG ■9,800円／7,800円(キャンペーン価格) ■CD-ROM

［PC-9801から移植］曹操・劉備・孫堅の三者の視点で楽しめる三國志SLG。それぞれの立場で描くことで，より物語性が深まった。90人の武将が顔だけでなく全身図CGで表現されている。

Jaja馬！カルテット

5/23 ■G.M.F ■SLG ■8,800円(予価) ■CD-ROM

雑誌「MEGU」に連載された鈴木典孝のコミカル漫画「Jaja馬！カルテット」をゲーム化。原作の人物・世界観はそのままに，ゲストキャラをまじえたオリジナル・ストーリーが展開する。

ディアキャット

5/30 ■インプローレ ■SLG ■5,800円 ■CD-ROM

ペットをデスクトップ環境で飼育する同シリーズの第2弾。前作『ディアドッグ』から機能的にパワーアップし，よりこまかいしぐさや交配が可能になった。猫はペルシャ，ヒマラヤンなどの7種。

ファイアー・ウェポン・シリーズvol.1 トップガンファイターズ～世界の戦闘機・爆撃機(I)

5/23 ■トッパン ■データベース ■3,980円 ■CD-ROM

世界の軍事兵器を詳細な資料と映像で楽しめる「ファイアー・ウェポン・シリーズ」の第1弾。本作では戦闘機をフィーチャーし，F-14やMIG-31といった機体を迫力ある映像で見ることができる。

ファイアー・ウェポン・シリーズvol.2 ストラテジック・ストライカーズ～世界の戦闘機・爆撃機(II)

5/23 ■トッパン ■データベース ■3,980円 ■CD-ROM

世界の軍事兵器を貴重なデータと映像で紹介する同シリーズの2作目。前作に引きつづき戦闘機・爆撃機がテーマで，ステルス爆撃機などの映像が日本未公開データとともに収録されている。

ファイアー・ウェポン・シリーズvol.3 コンバット・ヘリコプターズ～世界の戦闘ヘリ

5/23 ■トッパン ■データベース ■3,980円 ■CD-ROM

世界の軍事兵器を網羅したデータベースの第3弾では，戦闘ヘリコプターを収録。アパッチやコブラといった高性能ヘリが，密度の濃い映像やデータとともに紹介されている。

毛利元就～誓いの三矢

5/23 ■光栄 ■SLG+RPG ■9,800円 ■CD-ROM

今年生誕500年となる毛利元就を題材にした歴史シミュレーション。元就の幼少期からはじまり，彼の死，そして元就の遺志を継いで覇権をめざす孫の輝元までのストーリーが描かれる。

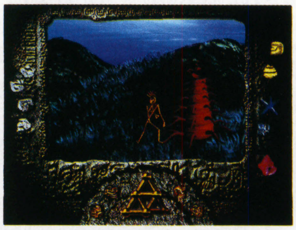
土俵の嵐

5/23 ■ケイエスエス ■SLG ■9,800円 ■CD-ROM

日本の国技"相撲"を題材にした育成型シミュレーション。プレイヤーは親方となって新弟子を養成し，みずからの部屋から横綱を輩出するのが目的。夜逃げや断髪式といったイベントもある。

ポポル・マヤ

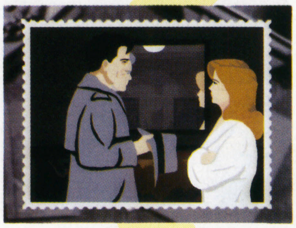
5/30 ■AFOON ■AVG ■6,800円 ■CD-ROM



古代マヤの原理が支配する異世界をめぐるAVG。プレイヤーは，架空生物たちと「TALK」などの単語をキーボードで入力することで交流をはかる。主人公のデザインや世界観も特徴的。

ワールド・エンターテインメント・セレクション かわいい女

5/30 ■リバーヒルソフト ■AVG ■9,800円 ■CD-ROM



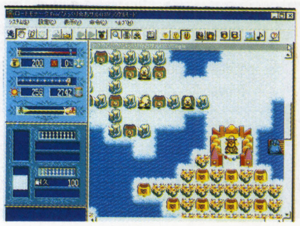
［海外から移植］世界の秀作ソフトを厳選してユーザーに提供していくリバーヒルソフトの新・推理AVGシリーズ。レイモンド・チャンドラーの小説をベースにしたオリジナルの世界が展開される。

▶総計2時間ものフルアニメで展開し，49とおりのエンディングが待っている

◀私立探偵フィリップ・マーロウとなって，事件の真実を解き明かしていくのだ

ロードモナークPro ～アドバンストロードモナーク

5/30 ■日本ファルコム ■SLG ■7,800円 ■CD-ROM



［PC-9801から移植］『ロードモナークオリジナル』『～First』につづく，同シリーズの第3弾。前2作が入門者向きだったのに対し，今回はマップ難易度が高い上級者向きに仕上がっている。

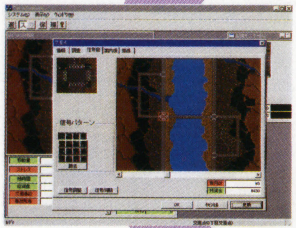
ボンジャック

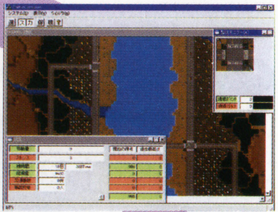
5/30 ■マインドウェア ■アクション ■5,800円 ■CD-ROM

［アーケードから移植］往年の名作を移植する「ビデオゲームクラシックス」第3弾。1984年に登場した『ボンジャック』を忠実に再現，インストラクションカードなどの資料も収録している。

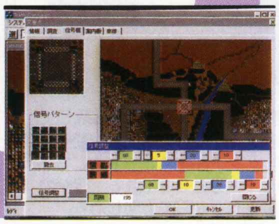
トラフィックコンフュージョンII

5/30
■マスターピース ■SLG
■7,800円 ■CD-ROM





▶ブレーキランプやウインカーなどの小さな動きも、忠実に再現している

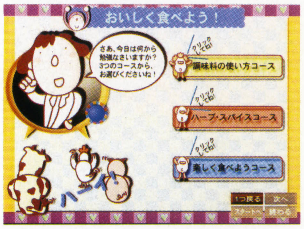


◀速度規制などの指示を、よりこまかく出せるようになったのが特徴

『ザ・コンビニ』で一躍脚光をあびたマスターピースの処女作がパワーアップして登場。路面状況や天候に気を配りつつ，信号や標識を設置して，渋滞のない快適な道路環境を構築していく。

おかわり 生活習慣病・糖尿病編

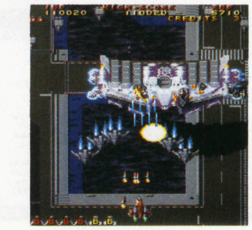
5/中
■ザ・ヒューマン ■教養
■4,980円 ■CD-ROM



食に焦点をあわせ，健康に配慮することを目的としたCD-ROM。高血圧編につづき，今回は生活習慣病のひとつである糖尿病をあつかっている。医学博士や栄養士が監修として参加している。

雷電II

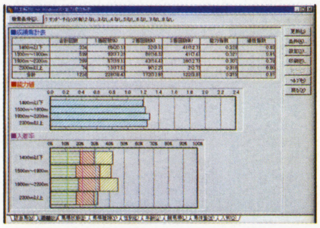
5/29
■ゲームバンク ■シューティング
■6,800円 ■CD-ROM



［アーケードから移植］ゲーム・センターで人気を博した正統派シューティングの移植。縦画面モードを搭載し，アーケードと同様のプレイ感覚で楽しめる。ゲーム全体の難易度はやや高め。

血統表＋競走成績データベースソフト 熱血解析2 for Windows95

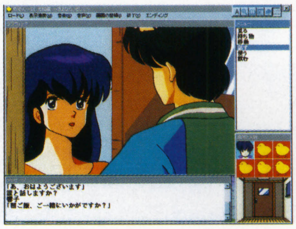
5/中
■秀和システム ■競馬予想
■29,800円 ■CD-ROM



本格的競馬血統データベースとして好評を博した『熱血解析96 for Windows』のパワーアップ版。約3万頭の血統データ，2万レース分の成績を登録，さらにJRA-VANにも対応している。

めぞん一刻　限定パッケージ

5月
■マイクロキャビン ■AVG
■30,000円 ■CD-ROM(2枚組)



［PC-8801から移植］一刻館を舞台にした恋愛模様を描くコミックを題材としたAVG。以前発売された2タイトルを完全復刻し，オルゴール付きの木製パッケージに同梱している。予約販売。

バスフィッシャーマン

5月
■Spike ■フィッシング
■7,800円 ■CD-ROM(2枚組)

アメリカ・テキサス州を舞台にしたバス釣りゲーム。釣り場は実在するふたつの湖をモデルにしており，風景はもちろん湖底をも完全に再現している。実際の釣りでも役立つ解説本付き。

コマンド&コンカー

5月
■ヴァージンインタラクティブ ■SLG
■7,800円 ■CD-ROM(2枚組)

［海外から移植］リアルタイムで展開されるミリタリーSLG。移植にあたってフィールドが広く見渡せるようになり，遠方までを視野に入れた幅のある戦略の採用が可能になった。

ゴウカイザーワールドVol.2

5月
■アーバンプラント ■データベース
■6,800円 ■CD-ROM

各方面でのマルチメディア展開をみせる「超人学園ゴウカイザー」のデータ集第2弾。OVA1～3巻の名場面やコスプレ写真などを収めている。オリジナル・アイコンやスクリーンセーバーも付属。

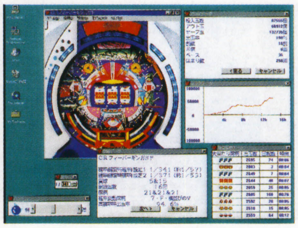
プレイドルフィン

5月
■アーバンプラント ■データベース
■5,500円 ■CD-ROM

野生のイルカの生態を，映像と音声をまじえて紹介するソフト。イルカとコミュニケーションをとる方法や生息地についての情報を網羅している。覚えた知識を試すクイズモードも搭載。

SANKYO FEVER 実機シミュレーションPC Vol.1

5月
■TEN研究所 ■パチンコ
■6,500円 ■CD-ROM

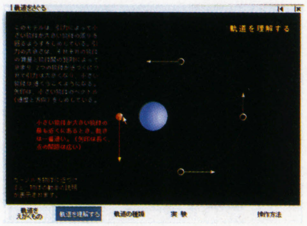


SANKYOの「CRフィーバーギンガSP」「フィーバーメガポリス」をシミュレート。インターネットを使って体験版の配布が行なわれている。アドレスはhttp//www.vector.co.jp。

前号追補タイトル

マイクロソフト・エンカルタ97 エンサイクロペディア

2/14
■マイクロソフト ■図鑑
■オープン価格 ■CD-ROM



［海外から移植］CD-ROMを利用したマルチメディア百科事典。キーワードには区別しやすいよう色がつけられている。世界各地のあいさつなどを音声で聴きくらべたりすることも可能。

前号追補タイトル　PowerVR専用

バイオハザード

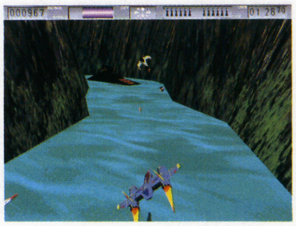
2/21
■NECホームエレクトロニクス ■AVG
■9,800円 ■CD-ROM

［プレイステーションから移植］大ヒットとなったサバイバル・ホラーAVG。バランスや演出面において再調整がほどこされている。以前にPC 3DEngineに同梱されていたソフトを単体で再発売。

前号追補タイトル　PowerVR専用

リボルト

2/21
■NECホームエレクトロニクス ■3Dシューティング
■7,800円 ■CD-ROM



PowerVR専用のオリジナル3Dポリゴン・シューティング。グラフィックの美しさと動きのスムーズさが特徴。同社「PC 3DEngine」に同梱されていたソフトを単体で発売する。

前号追補タイトル　PowerVR専用

ULTIM@TE RACE

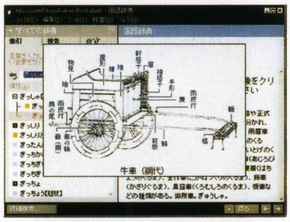
2/21
■NECホームエレクトロニクス ■レーシング
■5,800円 ■CD-ROM

アクセラレータボードのパワーを活かしたハイテンション・レースゲーム。きらめく太陽や街のイルミネーションを背景に，レースカーが疾走する。ジョイスティックにも対応。

前号追補タイトル

マイクロソフト/小学館・ブックシェルフ

2/28 ■マイクロソフト ■データベース ■14,800円 ■CD-ROM



小学館から出版されている5冊の辞典を統合して収録。国語・和英をはじめ類語やことわざの辞典も入っており，さまざまな種類の語句が検索できる。語句の一部からサーチすることも可能。

前号追補タイトル

パドックノートIII(春)

3/21 ■フジテレビ ■競馬予想 ■9,800円 ■CD-ROM

『パドックノートIII』の春期限定バージョン。昨年末の有馬記念のデータ・映像が追加収録されている。ユーザーの設定できる項目が多岐にわたっており，予想を独自に作りこめるのが特徴。

前号追補タイトル

GONTA in DESKTOP ノッポさんを探して…

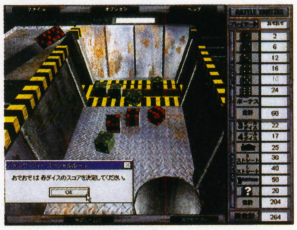
3/31 ■インナーブレイン ■エンターテインメント ■3,980円 ■CD-ROM

NHK教育「できるかな」で活躍していたキャラクター，ゴン太くんが登場するソフト。デジタルマスコットとして，かわいいしぐさを見せてくれる。ほかのソフトを動かしながらでも楽しめる。

前号追補タイトル

ウルティメット ヤッツィーCD-ROM 日本語版 for Windows

3/21 ■ハズブロージャパン ■テーブル ■4,800円 ■CD-ROM

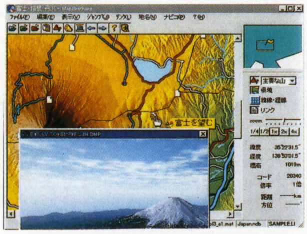


［海外から移植］アメリカで古典的テーブルゲームとして楽しまれている「ヤッツィー」をパソコン・ソフト化。5つのサイコロを振り，ポーカーのように出た目の役を競う。

前号追補タイトル

山と自然の旅シリーズVol.3 富士 箱根丹沢

4/3 ■インターリミテッドロジック ■エンターテインメント ■3,800円 ■CD-ROM



アウトドアライフを楽しむうえで便利な観光データを満載したCD-ROM。全国各地のキャンプ場やガソリンスタンドといった場所が，ひと目でわかるようになっている。各種のGPS機器にも対応。

前号追補タイトル

山と自然の旅シリーズVol.4 尾瀬 日光 谷川 赤城

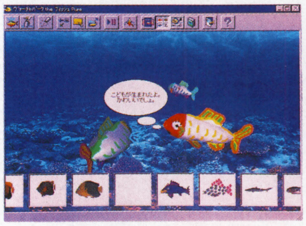
4/3 ■インターリミテッドロジック ■エンターテインメント ■3,800円 ■CD-ROM

各地の観光情報を収録したCD-ROMシリーズの第4弾は，人気の尾瀬や日光を網羅。サンプル・データとして登山道や高山植物のビジュアルも収められており，バーチャル登山を体験できる。

前号追補タイトル

ヴァーチャパーク the フィッシュpure

4/4 ■光栄 ■エンターテインメント ■4,800円 ■CD-ROM



オリジナルの魚を作成し，泳がせることができるソフト。好きな魚の絵を描き，各部位にそって切りとるだけで，立体化された自分だけの魚ができあがる。写真を取り込んで加工することも可能。

前号追補タイトル

魔法使いTai!万年日めくりカレンダー

4/9 ■インナーブレイン ■エンターテインメント ■3,000円 ■CD-ROM

小金井市のポスターにも起用された人気OVA「魔法使いTai!」が，デスクトップの日めくりカレンダーとして登場。ビデオで活躍したキャラクターたちを，365＋1枚の画像として収録。

前号追補タイトル

エンジェルエッグ

4/10 ■パトラ ■ピンボール ■9,800円 ■CD-ROM

天地創造をモチーフとしたピンボール・ゲーム。7人のアークエンジェルを召喚してハイスコアを狙う。最大6個まで増やせるマルチボールのほか，揺らしを含めた多彩なフリッパー操作が可能。

前号追補タイトル

デスクトップのメイドさん第1巻「メイファン」

4/11 ■ヘキサ ■素材集 ■4,800円 ■CD-ROM

「メイドさん」をテーマとしたデスクトップ・ユーティリティ集。蘭宮 涼ほか5人の人気イラストレーターの絵を壁紙として収録。ミニドラマや留守電メーセッジの声は中川亜紀子が演じている。

前号追補タイトル

エバー・ブルーム～漆黒の覇者

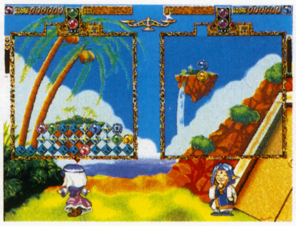
4/11 ■風雅システム ■SLG ■9,800円 ■CD-ROM

23世紀の太陽系を舞台にした戦略シミュレーション・ゲーム。各種戦艦や汎用人型兵器である「パワーユニット」を駆使して全惑星の制圧をめざす。4人までの多人数プレイが可能。MMX対応。

前号追補タイトル

にじいろトゥインクル

4/18 ■アスキー ■パズル ■4,800円 ■CD-ROM

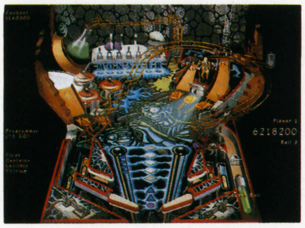


フィールド全体を回転させることで連鎖を狙う新感覚のパズルゲーム。キャラクターの声には上田祐司，丹下 桜などの有名声優を起用，おまけサウンド集やスクリーンセーバーもついている。

前号追補タイトル

Full Tilt!2 ピンボール

4/18 ■マクシス ■ピンボール ■7,800円 ■CD-ROM

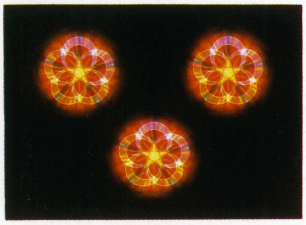


［海外から移植］3台のプレイ台を収録したピンボール・ソフト。脳ミソや死体を集めてモンスター復活を狙うという設定の「MAD SCIENTIST」ほか，トリッキーなフィーチャーを満載している。

前号追補タイトル

頭脳改革スクリーンセーバー リフレッシュ編

4/18 ■光栄 ■スクリーンセーバー ■5,000円 ■CD-ROM

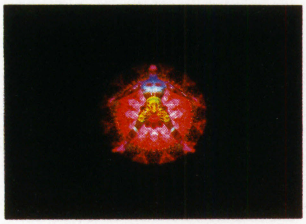


評論作家で宇宙波動パワー研究家でもある森下泰輔の研究をもとに開発されたスクリーンセーバー。心身に効果があるという，幾何学図形とα波ミュージックを組み合わせて構成している。

前号追補タイトル

頭脳改革スクリーンセーバー パワーアップ編

4/18 ■光栄 ■スクリーンセーバー ■5,000円 ■CD-ROM



幾何学図形とリラクゼーション・ミュージックをミックスしたスクリーンセーバー。『シール工房』体験版がついており，本ソフト中の図形をシールにして楽しむこともできる。

前号追補タイトル

山と自然の旅シリーズVol.5 八ケ岳 美ケ原 霧ケ峰 蓼科

4/24 ■インターリミテッドロジック ■エンターテインメント ■3,800円 ■CD-ROM

“自然と遊ぶ”をコンセプトにした旅情報紹介ソフト。旅をするうえで欠かせない旅館や温泉のほか，史跡などの観光名所も網羅。CGで構成された山の景観を，自由な視点でながめることができる。

前号追補タイトル

山と自然の旅シリーズVol.6 浅間 白根 志賀 苗場

4／24 ■インターリミテッドロジック ■エンターテインメント ■3,800円 ■CD-ROM

日本の代表的山岳地帯を，写真と動画をふんだんに使って紹介するエンターテインメント・ソフト。Vol.6ではスキー場として人気のある志賀や苗場を紹介する。同シリーズはすべてMMXに対応。

前号追補タイトル

Cat's Forest

4／25 ■Visual Voice ■SLG ■5,800円 ■CD-ROM

猫耳の少女に指示を与えながら育成・鑑賞するソフト。少女の寿命は実際の時間で1年ほどで，しつけかたによって成長ぶりも変化する。ある条件を満たすことで，壁紙も使えるようになる。

前号追補タイトル

シール倶楽部VOL.2 コスプレ編

4／25 ■メディア・ナビゲーション ■ツール ■5,800円 ■CD-ROM

家庭で手軽にオリジナル・シールが作れる『シール倶楽部』の第2集。野球選手，スチュワーデスなどのフレームを収録しており，それらになりきった写真が撮れる。スキャナからの取りこみも可。

前号追補タイトル

シール倶楽部VOL.3 風景編

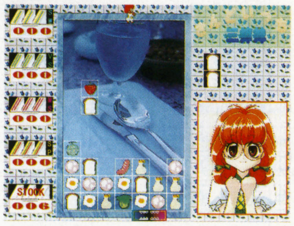
4／25 ■メディア・ナビゲーション ■ツール ■5,800円 ■CD-ROM

デジタルカメラから写真を取りこんでシールを作成するソフトの第3弾。フレームは世界各地の風景をピックアップ，渋谷，横浜の街並みから，ロンドン，パリといった海外風景までを収録した。

前号追補タイトル

クリエイターズ・コレクションVOL.1 サンドイッチ三姉妹

4／25 ■創映新社 ■アクションパズル ■3,800円 ■CD-ROM



人気クリエイター描き下ろしのキャラクターをもちいたゲーム＋オリジナル・データ集。第1弾のデザインを担当したのは中嶋敦子。オールクリア後には特別グラフィックが見れるようになる。

前号追補タイトル

クリエイターズ・コレクションVOL.2 Seraphim

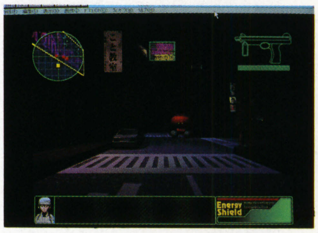
4／25 ■創映新社 ■シューティング ■3,800円 ■CD-ROM

人気クリエイターによるデザインのキャラクターが登場するゲーム＆データ集。梅津泰臣の手によるキャラが，愛機「セラフィム」を駆って電子大戦を戦いぬくシューティング・ゲームが遊べる。

前号追補タイトル

クリエイターズ・コレクションVOL.3 ウォーンバスター零

4／25 ■創映新社 ■シューティング ■3,800円 ■CD-ROM

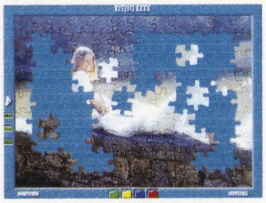


人気クリエイター描き下ろしのキャラクターが活躍するゲーム＋データ集。第3弾では園田健一がデザインを手がけた。このシリーズには，初回特典としてポストカードが付属している。

前号追補タイトル

デジグ・ライトシリーズ 「カップルズ」

4／25 ■増田屋コーポレーション ■パズル ■2,800円 ■CD-ROM



デスクトップで楽しめるデジタル・ジグソーパズルの新作。途中でやめるときにも自動的に状態を保存するデータセーブ機能がついている。カップルをテーマにした20種類の絵柄を収録。

前号追補タイトル

デジグ・ライトシリーズ 「ハッピー・アニマル・ペアーズ」

4／25 ■増田屋コーポレーション ■パズル ■2,800円 ■CD-ROM

ジグソーパズルをモニタ上で楽しむデジタル・ジグソーパズル。動物たちの愛らしい絵柄を使って，手軽にパズルが楽しめる。完成したあとはギャラリーモードでの鑑賞も可能。

前号追補タイトル

アイドルTHE実物大Vol.3

4／25 ■Spike ■写真集 ■4,800円 ■CD-ROM

吉田里深，原田志乃，茉理さやかの3人のグラビアが見られるCD-ROM。ひとりあたり6種類ある実物大ポーズを，回転・拡大して見ることが可能。付属の3Dメガネで立体映像にもなる。

前号追補タイトル

アイドルTHE実物大Vol.4

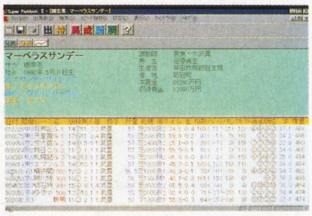
4／25 ■Spike ■写真集 ■4,800円 ■CD-ROM

グラビアクイーンたちのさまざまな姿を見ることができる写真集ソフト。第4弾には嘉門洋子，柳 明日香，森下純菜らが登場する。隠し要素としてボーナス・ムービーも用意されている。

前号追補タイトル

スーパーパドックII for Windows95

4／中 ■毎日コミュニケーションズ ■競馬予想 ■9,500円 ■CD-ROM

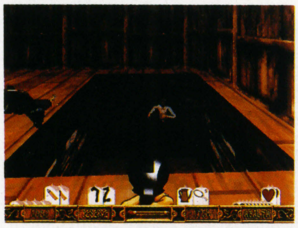


西田式スピード指数の自動計算機能を搭載したJRA-VAN専用のデータベース。前作『スーパーパドック』のデータも変換して使用できる。スピード指数入りの新聞が作成でき，印刷も可能。

日本語マニュアル付英語版

OUTLAWS

4／11 ■マイクロマウス ■3Dアクション ■9,800円 ■CD-ROM



かつてのアメリカ西部劇の雰囲気を再現した3DアクションAVG。元陸軍司令官の主人公が，悪徳領主やならず者を倒すまでの過程を描く。ネットを利用すれば最大16人までのプレイが可能。

日本語マニュアル付英語版

Beginners Pac/FS Win95

4／18 ■トワイライトエクスプレス ■ツール ■2,800円 ■CD-ROM

『マイクロソフト・フライトシミュレータ for Windows95』用のオプション・ディスク。初心者向けの着陸訓練ができるようになっている。現在日本で就航中の機体2機のデータを追加。

日本語マニュアル付英語版

3DO GAME DECATHLON

4／25 ■イマジニア ■スポーツ ■9,800円 ■CD-ROM

陸上の10種競技「デカスロン」を題材にしたスポーツ・ゲーム。24か国，4種類の髪と肌から自分だけのキャラクターを作成し，記録に挑む。競技ごとのペース配分と駆け引きが勝敗を左右する。

日本語マニュアル付英語版

Tokyo Scenery/FS Win95

5／16 ■トワイライトエクスプレス ■データ集 ■5,800円 ■CD-ROM

『マイクロソフト・フライトシミュレータ for Windows95』で使用するオプション・データ集。このソフトを組み込むことで，東京上空でのフライトが楽しめるようになる。要本体。

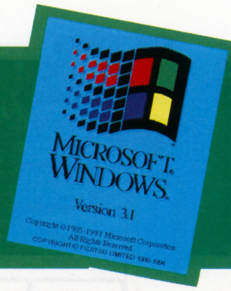
DataBase Windows95新作発売予定表

セガから『セガラリー』など3タイトルが公表された。ハミングバードソフトが発売していたRPG『ロードス島戦記』2作品が，マイクロキャビンの発売によりWin95に復活。デスクトップの『たまごっち』は近日発売。

発売日	タイトル	ジャンル	発売元	価格
4月18日	ラストレポート	AVG	ショウエイシステム	9,800円
4月24日	★はるかぜ戦隊Vフォース	SLG	ビング	5,800円
4月25日	★ターフ＆ダート	競馬予想	アスク講談社	5,800円
	★おもしろ倶楽部 3Dもじら〜	教育	キヤノンソフトウェア	5,800円
	★日本の名峰パノラマ紀行 第一集 上高地 穂高連峰	データベース	富士通パレックス	5,800円
5月9日	★新 英雄伝説	RPG	日本ファルコム	7,800円
5月23日	クルセイダー:ノーリモース	アクション	エレクトロニック・アーツ・ビクター	7,800円
5月30日	★日本の名峰パノラマ紀行 第二集 尾瀬 至仏	データベース	富士通パレックス	5,800円
5月中旬	最強の囲碁	囲碁	ITOCHU	未定
5月予定	★いくぜ！ぶたゲー	SLG	シャングリ・ラ	未定
	(タイトル未定)	3Dシューティング	ズー	未定
春頃予定	快刀乱麻	SLG	イマジニア	未定
	THE LAS VEGAS(マ)	テーブルゲーム	イマジニア	7,800円
	ディセント2(仮)	3Dアクション	インタープレイ／EAV	8,800円
	スターレンジャーズ	3Dシューティング	G.M.F	未定
6月5日	山と自然の旅シリーズVol.7 乗鞍 木曽御岳 中央アルプス	エンターテインメント	インターリミテッドロジック	3,800円
	山と自然の旅シリーズVol.8 雲取 甲武信 奥多摩	エンターテインメント	インターリミテッドロジック	3,800円
6月6日	ディスクステーション15号	ディスクマガジン	コンパイル	〈込〉1,980円
6月13日	★マジンガーZ デスクトップ・アクセサリー集	素材集	エレクトロニック・アーツ・ビクター	5,800円
	スラムティルト	ピンボール	ココナッツジャパンエンターテイメント	9,800円
6月20日	★ヒーローズ オブ マイト＆マジックII	SLG	イマジニア	9,800円
	シムチューン日本語版	エンターテインメント	マクシス	未定
6月27日	クリーチャーズ〜ノームたちの世界	SLG	ヴァージンインタラクティブ	6,800円
	シンジケートウォーズ	SLG	エレクトロニック・アーツ・ビクター	7,800円
	竜機伝承2	SLG+RPG	ケイエスエス	(予) 9,800円
	リンクデバイサー2074	SLG	G.A.M.	未定
	太平洋戦記Win95	SLG	ジェネラル・サポート	14,800円
	★ホワイトダイアモンド	RPG	システムソフト	9,800円
	★日本の名峰パノラマ紀行 第三集 大雪山	データベース	富士通パレックス	5,800円
6月30日	★ロードス島戦記〜灰色の魔女	RPG	マイクロキャビン	6,800円
6月上旬	★微生物進化論 ダーウィンポンド	SLG	ADVAN-G	5,800円
6月下旬	えこのKIDS 〜風が吹けば桶屋が儲かる	ボードゲーム	TGL	6,800円
6月予定	AMBER JOUMEY'S BEYOND 日本語版	AVG	アテイン	10,800円
	★大逆鱗II	ARPG	ゲームバンク	7,800円
	NBAパワーダンカーズ	バスケットボール	コナミ	未定
	巨匠フェデリコ・フェリーニの世界	データベース	トッパン	7,800円
	ウィザーズハーモニー for Windows95	SLG	ドリームキューブ	7,800円
	ソーサリアン フォーエバー	ARPG	日本ファルコム	未定
	★パチンコホール	パチンコ	ネクストン	未定
	★リスクCD-ROM日本語版 for Windows	SLG	ハズブロージャパン	6,800円
	★たまごっちCD-ROM	SLG	バンダイ・デジタル・エンタテインメント	(予) 2,800円
	電影少女	SLG	バンプレスト	(予) 9,800円
	大富豪	カードゲーム	ボトムアップ	未定
	ワールドアトラスVer.6日本語版	教育	マルチソフト	未定
	STAR TREK GENERATIONS(マ)	AVG	メディアクエスト	8,800円
7月3日	山と自然の旅シリーズVol.9 南アルプス	エンターテインメント	インターリミテッドロジック	3,800円
	山と自然の旅シリーズVol.10 日本百名山	エンターテインメント	インターリミテッドロジック	3,800円
7月11日	★ムーンドラゴン	RPG	ガイアエンタテインメント	7,800円
	スーパーカジノスペシャル	ギャンブル	ココナッツジャパンエンターテイメント	8,800円
	はいぱぁセキュリティーズW	SLG	パック・イン・ソフト	(予) 6,800円
7月25日	★日本の名峰パノラマ紀行 第四集 八ケ岳	データベース	富士通パレックス	5,800円
7月中旬	★マーブル	アクションパズル	Spike	(予) 4,800円
	★テオ 西の岸	データ集	富士通	(予) 5,800円
7月予定	マンガ日本の歴史・CD-ROM第4巻	教育	ITC	6,800円
	シュヴァルツシルトEX	SLG	NECインターチャネル	未定
	ストリートファイターZERO	対戦格闘	カプコン	未定
	ストリートファイターZERO 2	対戦格闘	カプコン	未定
	西陣パチンコ三昧 第二巻	パチンコ	ケイエスエス	(予) 9,800円
	闘神伝2	対戦格闘	ゲームバンク	7,800円
	アサシン2015	3Dアクション	ココナッツジャパンエンターテイメント	未定
	★バトルシップCD-ROM日本語版 for Windows	SLG	ハズブロージャパン	6,800円
	ドキドキ ON AIR(仮)	SLG	ボトムアップ	9,800円
	DARKFORCES II:JEDI KNIGHT(マ)	3Dアクション	マイクロマウス	9,800円
8月5日	ラヴェジD.C.X.	3Dシューティング	ウイネット	6,800円
8月下旬	おかわり ザ・ダイエット編	教養	ザ・ヒューマン	4,980円
8月予定	マンガ日本の歴史・CD-ROM第1巻	教育	ITC	6,800円
	くのいち捕物帳	RPG	G.M.F	(予) 8,800円
	ロマンレーヌ Le Roman de La Reine a Gertruruds	SLG	ユタカ	9,800円
夏頃予定	★エングマ(VR)	AVG	NECホームエレクトロニクス	未定
	★スティング:オール・ディス・タイム	エンターテインメント	シナジー幾何学	オープン
	ブルーサンゴ	エンターテインメント	ジャイロ	7,800円
	ガイナロックR	AVG	ソニア	未定
	ベルサイユ	AVG	ビクターソフト	未定
	THE CURSE OF MONKEY ISLAND(マ)	AVG	マイクロマウス	9,800円
	THE REBELLION(マ)	AVG	マイクロマウス	9,800円
	★パドルピンボール(仮)	アクション	マインドウェア	5,800円
	マジック:ザ・ギャザリング	カードゲーム	メディアクエスト	9,800円
	Windows95ミステリーセレクションNo.8 ミントン警部の捜査ファイル 道化師殺人事件	AVG	リバーヒルソフト	6,800円
	維新開国	SLG	龍[RON]／イマジニア	未定
9月5日	★日本の名峰パノラマ紀行 第五集 谷川岳	データベース	富士通パレックス	5,800円
9月予定	マンガ日本の歴史・CD-ROM第2巻	教育	ITC	6,800円
	ゼロ・ディバイド	対戦格闘	ゲームバンク	7,800円
	★チッパー海へ行く 〜小さなビーバーの大冒険	AVG	シナジー幾何学	未定
10月25日	★ブルーヒート〜背徳の天使達	AVG	東芝EMI	(予) 9,800円
10月予定	(タイトル未定)	スクリーンセーバー	ザ・ヒューマン	未定
	★囲碁	囲碁	ネクストン	未定
	ビストロ	SLG	PSD	(予) 7,800円
11月下旬	おかわり ママのダイエットとベビーのディナー	教養	ザ・ヒューマン	4,800円
秋頃予定	★時の国のエルフェンリート	SLG	ビームエンタテインメント	(予) 9,800円
	★ロードス島戦記II〜五色の魔竜	RPG	マイクロキャビン	6,800円
97年予定	インターステート'76(仮)	レーシング	アクティビジョン・ジャパン	未定
	アマガエル	パズル	アマクモ・ソフトウェア	4,800円
	コジトマスター	パズル	アマクモ・ソフトウェア	4,800円
	バックスバニス	パズル	アマクモ・ソフトウェア	4,800円
	ハート オブ ダークネス	アクション	ヴァージンインタラクティブ	未定
	★F1運営シミュレーション(仮)	SLG	ココナッツジャパンエンターテイメント	未定
	パチ夫くん(仮)	パチンコ	ココナッツジャパンエンターテイメント	未定
	バーチャル・シアター・シリーズ⑥ ゾンビ〜Zombie dawn of the dead	教養	サクセス	8,800円
97年予定	バーチャル・シアター・シリーズ⑦ サンドロット〜Sandlot	教養	サクセス	8,800円
	バーチャル・シアター・シリーズ⑧ 愛の果てに〜The Inncent	教養	サクセス	8,800円
	バーチャル・シアター・シリーズ⑨ 恋のゆくえ〜The fabulous baker boys	教養	サクセス	8,800円
	バーチャル・シアター・シリーズ⑩ スイッチング・チャンネル〜Switching Channels	教養	サクセス	8,800円
	★太平洋の嵐(続編)(仮)	SLG	G.A.M.	未定
	電脳戦機バーチャロン(MMX)	3Dアクション	セガ	8,800円
	イース エターナル	ARPG	日本ファルコム	未定
	千年塚の呪い	AVG	フジコム	未定
	マイクロソフト・エンカルタワールドアトラス	図鑑	マイクロソフト	オープン
	MAGIC EXPANSION NET(仮)(マ)	ユーティリティ	メディアクエスト	未定
	ラインドライブ	野球SLG	ランダムハウス	9,800円
	家康戦旗	SLG	龍[RON]／イマジニア	未定
98年1月予定	(タイトル未定)	スクリーンセーバー	ザ・ヒューマン	未定
98年春頃予定	★維新の嵐II(仮)	SLG+RPG	光栄	未定
	★沈黙の艦隊	SLG	G.A.M.	12,800円
未定	ザ・ラスト・ダイナシティ	AVG	ITOCHU	未定
	トランスポートタイクーンDX	SLG	ITOCHU	未定
	虚空漂流ニルゲンツ(VR)	AVG	NECホームエレクトロニクス	未定
	天国から来た男	SLG	エレクトリックシープ	未定
	新世紀エヴァンゲリオン 〜鋼鉄のガールフレンド	AVG	ガイナックス	(予) 14,800円
	おもしろ倶楽部 3Dでき〜るJr.2	ツール	キヤノンソフトウェア	9,800円
	幻想水滸伝	RPG	コナミ	未定
	どきどきびっくり箱	スクリーンセーバー	コナミ	未定
	ときめきメモリアル〜forever with you	SLG	コナミ	未定
	ミッドナイトラン〜ロードファイター2	レーシング	コナミ	未定
	機甲装神ヴァルカイザーI	AVG	サイレンス	未定
	機甲装神ヴァルカイザーII	AVG	サイレンス	未定
	フォトジェニック	SLG	サンソフト	未定
	iM1A2エイブラハム	SLG	G.M.F	(予) 8,800円
	F-16	フライトSLG	G.M.F	未定
	F-22	フライトSLG	G.M.F	未定
	キャピタリズム	SLG	G.M.F	未定
	激闘！欧州海戦史	SLG	ジェネラル・サポート	9,800円
	激闘！ソロモン海戦史	SLG	ジェネラル・サポート	9,800円
	激闘！八八艦隊海戦史	SLG	ジェネラル・サポート	未定
	ハイステークスオーナーズクラブ	競馬予想	シャングリ・ラ	未定
	★サクラ大戦デジタルデータ集	スクリーンセーバー	セガ	未定
	★スカイターゲット	3Dシューティング	セガ	未定
	★セガラリー・チャンピオンシップ(MMX)	レーシング	セガ	未定
	マンクスTT(仮)	レーシング	セガ	未定
	魔法使いになる方法 シナリオ集(仮)	シナリオ集	TGL	6,800円
	英雄伝説III〜白き魔女	RPG	日本ファルコム	未定
	英雄伝説IV〜朱紅い雫	RPG	日本ファルコム	未定
	英雄伝説V	RPG	日本ファルコム	未定
	(タイトル未定)	SLG	日本ファルコム	未定
	(タイトル未定)	SLG	日本ファルコム	未定
	ニチブツレースコレクション	レーシング	日本物産	7,800円
	キッチンぱにっく	アクション	パンサーソフトウェア	5,800円
	デスクトップのメイドさん第2巻「アニエス」	素材集	ヘキサ	未定
	デスクトップのメイドさん第3巻「シンディ」	素材集	ヘキサ	未定
	シムシティ2000オンライン	SLG	マクシス	未定
	シムシティ3000	SLG	マクシス	未定
	ストリート・オブ・シムシティ日本語版	ドライブ	マクシス	未定
	Marble Drop(マ)	教育	マクシス	未定
	★デジグ・ライトシリーズ「ヨーロッパの古城」	パズル	増田屋コーポレーション	2,800円
	Defcon 5 Windows95エディション	AVG	マルチソフト	未定

■発売中止が決定した作品……●アフターライフ日本語版(マイクロマウス)
■先月掲載したデータが以下のように変更されました……●X-WING VS. TIE FIGHTER(マイクロマウス)4月→5月下旬●GRAND PRIX MANAGER II(メディアクエスト)春頃→3月6日●NBAハングタイム(ゲームバンク)4月17日→7月●子供パソコン実験シリーズ わくわくで・ん・き コイルのはたらき(マイクロマウス)3月→3月6日●S.P.Q.R.〜古代ローマ・罪深き者たちの記録(ゲームバンク)4月→5月29日[タイトル変更]●YODA STORIES(マイクロマウス)3月→3月21日●サラブレッド血統名鑑'97(中央公論社)3月●ディスティニー(G.M.F)未定●ファーランドストーリー四つの封印(TGL)未定●ロードモナークFirstオンライン版(日本ファルコム)3月→3月21日●天城紫苑(クリップハウス)一般→18禁●馬なり手帳'97 for Windows95(マイクロビジョン)3月下旬→4月11日●ADVANCED TACTICAL FIGHTERS GOLD完訳マニュアル付特別パック(エレクトロニック・アーツ・ビクター)4月→5月23日●AH-64D LONGBOW GOLD完訳マニュアル付特別パック(エレクトロニック・アーツ・ビクター)4月→5月23日●インターアクティブ人体百科 ヒューマンボディ2.0(DDPデジタルパブリッシング)3月上旬→5月下旬●おでん(ITOCHU)3月21日→4月18日●ナムコヒストリーVOL.1(ナムコ)4月下旬→4月25日●はしってあそぼうきかんしゃトーマス(バンダイ・デジタル・エンタテインメント)3月21日→4月下旬●ハルツスクリーンセーバー1 for Windows95(コロムビアクリエイティブ)4月28日→5月28日●ピクチャー・パーフェクト・ゴルフ プリンスコース日本語版(アテイン)3月中旬→3月26日●ファーランドサーガ 時の道標(TGL)4月下旬→5月30日●真・女神転生デビルサマナー デジタルコレクション(アスペクト)4月中旬●必殺パチンココレクション2(サンソフト)4月下旬

(VR)……Power VR専用／(MMX)……MMXペンティアム専用／(マ)……日本語マニュアル付英語版／★……今月DataBaseに初登場した新作



Windows3.1
WINDOWS 3.1

冒険+教育ニ **異世界を さまよいながら 勉強だ**

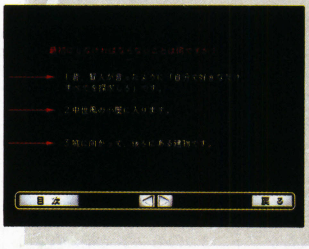
現在，わたしたちの生活を便利なものにしているさまざまな発明品。それらが生まれるまでに，いったいどのような失敗やいきさつがあったのか？　その過程を考察する一風変わったゲームが，この『コネクションズ』だ。

このソフトは単なるAVGではない。過去と現在が入り乱れた世界で発明が生まれる瞬間に立ち会ったりするなど，教育ソフト的な要素が多分にふくまれている。それも，文章や写真をならべたてるのではなく，異空間に迷い込んだ主人公がもとの世界へもどるための冒険を楽しみながら，人類の技術進歩について勉強できるのだ。

また，画面下部には，“つながりの鎖”と呼ばれる欄がある。この鎖の中には，先へ進むために必要なアイテム（一時代を築いた発明・発見）が，歴史的関係にもとづいた配置で入るようになっている。つまり，そのアイテムが後世のどんな発明・発見に影響を与えたのかといった，隠された関係が見えてくるわけだ。

先に進むための謎は多少むずかしめだが，「ヒントあり」モードではすべての解法がくわしく説明されるので，詰まることなく進行できる。歴史に残る発明品ができるまでの過程を，自分の目で確かめてみよう。　（山田真也）

▲彼がジェームス・バーク。異世界に迷いこんだプレイヤーを導いてくれる


◀ヒントありモードにすると，ほぼ全部の解法がわかるのだ

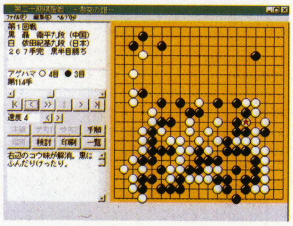
▲貴重な映像もムービーで多数収録。これは月面に向かうアポロの映像

ジェームス・バークズ コネクションズ for Windows
■エー・アイ・ソフト　■AVG
■9,800円/7,800円（初回限定版）　■発売中

今月の新作

今月大半を占めている教育ソフトは，どの作品も凝った作りになっている。トピックスで紹介した『コネクションズ』以外にも，『字慢グランプリ』シリーズなど，見ているだけでも楽しめるものが多いのだ。

Windows95対応
第二十期棋聖戦～激突の譜
5/15　■G.A.M.　■データベース　■6,800円　■CD-ROM

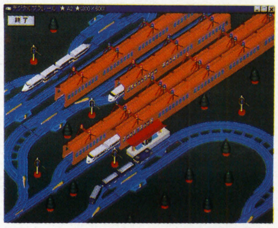


囲碁界において最高位とされるタイトルである第20期棋聖戦の棋譜を収録したデータ集。最高棋士決定戦から挑戦手合い7番勝負までの全18局を収録，さまざまな局面の分析ができる。

Windows95対応
「ミッキーと仲間たち」プリント・スタジオ
5/23　■ディズニー・インタラクティブ・ジャパン　■ツール　■6,800円　■CD-ROM

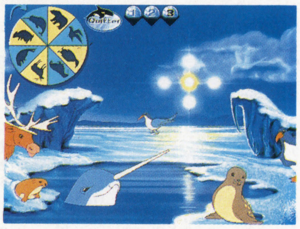
パソコン用印刷ツール・シリーズに，ミッキーマウスと仲間たちのイラストを収録したバージョンが登場。約200種類のイラストのほか，各キャラクターをイメージした字体も3種収録されている。

Windows95対応
デジタルプラレール 情景シリーズ②
5/上　■トミー　■データ集　■2,000円　■CD-ROM



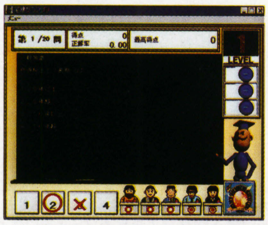
デスクトップ上でプラレールが走る，同名ソフトの情景データ集。特製カーブトンネルや複曲線レール，車庫などが追加され，レイアウトに幅をもたせられる。車両接続変更ツールつき。要本体。

Windows95対応
パユタと氷の悪魔
5/上　■UBIソフト　■教育　■6,800円　■CD-ROM



イヌイット民話である「パユタと氷の悪魔」をデジタル絵本化。画面中のキャラクターをクリックすると，さまざまな反応が返ってくる。日本語・英語・フランス語の3か国語から選択が可能。

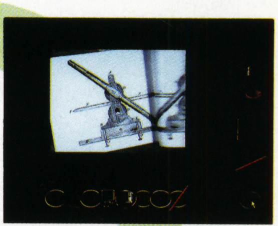
Windows95対応
宅建グランプリ
5/23　■マップジャパン　■教養　■6,000円　■CD-ROM



最近注目の国家試験である宅地建物取引主任の試験問題集。民法や宅建業法などの法律や関連知識，一般常識などの問題1,000問を収録。宅建専門学校の大手・TACが監修している。

前号追補タイトル　Windows95対応
ジェームス・バークズ コネクションズ for Windows
3/14　■エー・アイ・ソフト　■AVG　■9,800円／7,800円（初回限定版）　■CD-ROM（2枚組）

アメリカで人気のテレビ番組「コネクションズ」をもとにした，知識と想像力で異空間から脱出する3Dアドベンチャー。歴史的な人物やアイテムについて学びながら，異空間の謎を解いていく。


▶現在よく目にするものはなぜ発明されたのか？　その過程がよくわかるぞ

◀謎解きはかなりやっかいだが，ヒントを参照できるので詰まることはないハズ

前号追補タイトル　Windows95対応
字慢グランプリ
3/19　■マップジャパン　■クイズ　■4,800円　■CD-ROM

常識的な漢字の4択問題が多数収録された，漢字教育ソフトのCD-ROM版。漢字の読み書きはもちろん，故事成語から雑学まで，常識とされている漢字の問題2,000問が出題される。

前号追補タイトル　Windows95対応

字慢グランプリ 中学校編

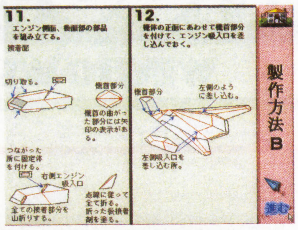
3/19　■マップジャパン　■クイズ　■4,800円　■CD-ROM

知っているようで知らない知識を試す『字慢グランプリ』シリーズの中学生向け編。国語・英語・理科・社会・ノンセクションの5つのジャンルに関する4択問題が満載されている。

前号追補タイトル　Windows95対応

FLY'N THINGS かみ飛行機 紙で作る戦闘機

3/29　■アクアシステム　■ツール　■4,800円　■CD-ROM



[海外から移植] 設計図どおりに紙を切り貼りすれば，実際に空を飛ばせる紙飛行機を作成できるツール。ゼロ戦やヘルキャット，ステルス機まで合計25機種の設計図と歴史的データを収めている。

前号追補タイトル　Windows95対応

字慢グランプリ 小学校高学年編

4/25　■マップジャパン　■クイズ　■4,800円　■CD-ROM

漢字を中心に，さまざまな常識・知識を問う同名ソフトの小学4～6年生向け編。国語・算数・理科・社会などのほかに，アニメやゲームなど小学生にとっての常識問題もあわせた2,000問を収録。

前号追補タイトル　Windows95対応

字慢グランプリ 挑戦編

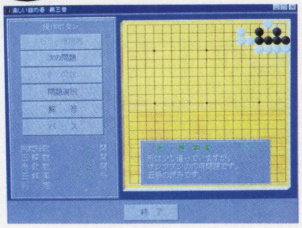
4/11　■マップジャパン　■クイズ　■4,800円　■CD-ROM

前作『字慢グランプリ』の難易度をさらに高くした第2弾。新たにメディアや社会情勢に関する問題を加えた一般常識や雑学，漢字などの4択問題に挑戦することで，幅広い知識を身につけられる。

前号追補タイトル　Windows95対応

楽しい詰め碁 第3巻

4/24　■G.A.M.　■詰め碁　■7,800円　■CD-ROM

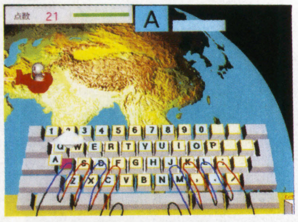


パソコン上で詰め碁が楽しめる同名シリーズ第3弾。思考ルーチンによる対応を行なうことで，多角的な考察ができる。難易度は初段程度と少し高めに設定されており，棋譜を印刷することも可能。

前号追補タイトル　Windows95対応

キーボード大作戦 ～ザ・キーボードミッション

4/10　■デジタルメディア　■教育　■3,980円　■CD-ROM



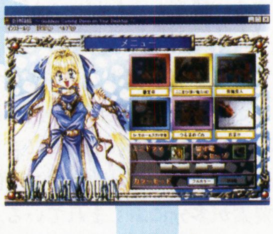
キーボードのタイピングの練習と，中学1年程度の英単語の学習が同時にできる教育ソフト。3つのモードで指の配置やローマ字入力，400語の基本単語のスペルなどを身につけることができる。

前号追補タイトル　Windows95対応

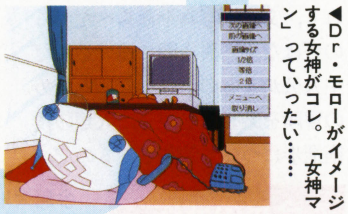
女神降臨

11/15　■ヘキサ　■素材集　■5,800円　■CD-ROM

蘭宮　涼やここまひ，Dr.モローなど5人の人気イラストレーターが描き下ろした女神たちが競演する素材集。セーバーや壁紙，アイコン集，丹下　桜によるイメージ・ボイス・データを収録。



◀イメージ・キャラクター，プリムラの声を丹下　桜が担当しているのだ



◀Dr.モローがイメージする女神がコレ。「女神マン」っていったい……

DataBase Windows 3.1新作発売予定表

『エーベルージュ』の外伝が発表された。また，富士通からは将棋，G.A.M.からは囲碁の解説ソフトが発売される。Win95がメインになったとはいえ，しばらくは月に10本以上の新作がリリースされそうだ。

発売日	タイトル	ジャンル	発売元	価格
5月30日	★アイドル防衛隊ハミングバード ストライクバック	映像集	東宝	5,800円
5月下旬	インターアクティブ百科 ヒューマンボディ2.0	データベース	DDPデジタルパブリッシング	12,800円
春頃予定	棋太平	将棋	SPS	未定
	我流競馬Ver.2.0	競馬予想	スコープ	(予)12,800円
6月6日	ぷるんぱ ～きせかえワン・ツー・チェンジ!	エンターテインメント	WittyWolf	未定
	シヴィライゼーションⅡシナリオ	シナリオ集	メディアクエスト	5,300円
6月13日	夢姫ラビー	教育	ソース	(予) 9,800円
6月15日	囲碁ワープロ「先生」	囲碁	G.A.M.	未定
	太平洋戦域航空機ファイル W.W.Ⅱ(仮)	SLG	G.A.M.	8,800円
6月21日	むしむしQ	SLG	ベック/NHK	(予) 5,800円
6月25日	アルファボンクファーム(仮)	教育	アスク講談社	5,800円
6月27日	タイムゲート	AVG	ケイエスエス	(予)11,400円
	GE・TENⅢ	SLG	GE・TEN	未定
6月予定	碁キチくん第5弾	囲碁	G.A.M.	14,800円
	RAMA(仮)	AVG	シエラ・パイオニア	10,800円
	仮面ライダー作戦ファイル1	エンターテインメント	東映ビデオ	6,800円
	仮面ライダー作戦ファイル2	エンターテインメント	東映ビデオ	6,800円
	★ザ・プロ将棋　振り飛車の闘い編	将棋	富士通	未定
7月4日	太陽の魔法	エンターテインメント	WittyWolf	未定
7月25日	ビーバス&バットヘッド	AVG	バンダイビジュアル	5,800円
7月中旬	★クリック&クリエイト	ツール	富士通	未定
7月下旬	「くまのプーさん」 プリント・スタジオ	ツール	ディズニー・インタラクティブ・ジャパン	6,800円
7月予定	ふるさとむかしあそび ・広場編(仮)	エンターテインメント	アクアシステム	6,800円
	クレイジーモンキー	パズル	WittyWolf	未定
	★楽しい詰め碁　第4巻	詰め碁	G.A.M.	7,800円
	ファンタズム2	AVG	シエラ・パイオニア	未定
8月15日	石田芳夫の「即戦力の定石」	囲碁	G.A.M.	9,800円
夏頃予定	クォヴァディス ～イベルカーツ戦役	SLG	グラムス	8,800円
	★エーベルージュ外伝(仮)	SLG	富士通パレックス	未定
	音楽の散歩道 ～Promenade en Musique	エンターテインメント	富士通パレックス	6,500円
9月予定	FPSゴルフ(仮)	ゴルフ	シエラ・パイオニア	9,800円
	★ザ・プロ将棋 相居飛車の闘い編	将棋	富士通	未定
	★失われた文明Ⅱ 古代オリエント文明の旅	教養	富士通パレックス	(予) 6,600円
11月予定	★楽しい詰め碁　第5巻	詰め碁	G.A.M.	7,800円
97年予定	スーパーマインド(仮)	教育	キッズシンフォレスト	未定
	プレイルーム(仮)	教育	キッズシンフォレスト	未定
	ムービーモーグル(仮)	教育	キッズシンフォレスト	未定
	マリオ武者野の超将棋塾	将棋	キングレコード	(予) 7,800円
未定	ボイスファン②	ボイス集	アスペクト	〈込〉1,900円

★……今月DataBaseに初登場した新作

発売日	タイトル	ジャンル	発売元	価格
未定	ツタンカーメンの遺言(仮)	AVG	ウィザード	未定
	麻雀メモリーズ(仮)	麻雀	ウィザード	未定
	アクションパズル(仮)	アクションパズル	ウィズ	(予) 7,800円
	BM(仮)	SLG	ウィズ	未定
	海をこえたら	教育	WittyWolf	未定
	コミックCD-ROMゲーム&スクリーンセーバー「エリア88」	エンターテインメント	NECクリエイティブ	4,800円
	コミックCD-ROMゲーム&スクリーンセーバー「ガッチャマン」	エンターテインメント	NECクリエイティブ	4,800円
	コミックCD-ROMゲーム&スクリーンセーバー「サーキットの狼」	エンターテインメント	NECクリエイティブ	4,800円
	コミックCD-ROMゲーム&スクリーンセーバー「トイレット博士」	エンターテインメント	NECクリエイティブ	4,800円
	コミックCD-ROMゲーム&スクリーンセーバー「ド根性ガエル」	エンターテインメント	NECクリエイティブ	4,800円
	コミックCD-ROMゲーム&スクリーンセーバー「ヤッターマン」	エンターテインメント	NECクリエイティブ	4,800円
	幻想動物鑑	図鑑	広美	未定
	★初めての囲碁	囲碁	G.A.M.	未定
	役立つ手筋	囲碁	G.A.M.	未定
	算数戦士ブラスター4(仮)	教育	ソース	未定
	リップス・ザ・エージェント#3 ～地球滅亡!?満期の日	デジタルブック	バンダイビジュアル	5,800円
	LOCUSデスクトップアクセサリーシリーズVol.2 ウィザードリィⅦ～ガーディアの宝珠	素材集	ローカス	4,800円

■発売中止が決定した作品……●ホームドクター(サクセス)
■先月号に掲載したデータが以下のように変更されました……●SKI制服向上委員会 2. 正義の味方参上!編(広美)未定●デジタルトイズ ウォーターゲーム(トミー)未定→7月下旬[タイトル変更]●タクティクス オウガ コンプリートワークス for Windows(クエスト)3月28日→4月●お父さんのための競馬(ITOCHU)4月10日→5月下旬●ガイアリゾート(マルチソフト)4月4日→4月18日●キッズランド～パンツの国は大さわぎ!(アスク講談社)4月4日→4月18日●しゅっぽっぽジュニア(WittyWolf)4月25日→5月16日●ぼくといっしょに1～いろいろ(WittyWolf)[タイトル変更]●世界名作劇場スクリーンセーバーVol.2 パトラッシュ&アメディオ(バンダイビジュアル)4月25日→5月25日

ハイブリッド

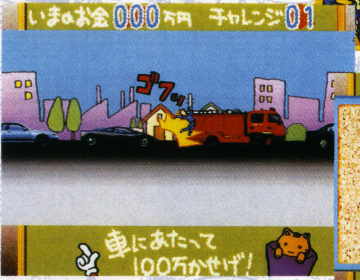
HYBRID (WINDOWS & MACINTOSH)

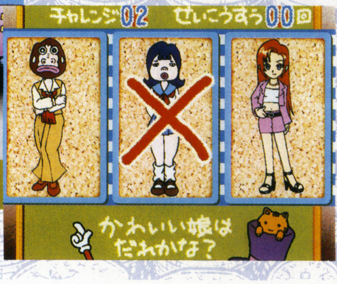
モテモテじゃよ 美少女をモノにするべく，ミニゲームに挑戦しろ！

彼女いない歴十数年のもてない君が，聖シラサギ女学園の学長が紹介する3人のマドンナに会うために，3つの試練をこなすというミニゲーム集『聖シラサギ女学園』が3本同時発売された。

“熱血ミニゲーなんちゃって美少女恋愛SLG”と銘打たれたこのソフトは，内気な鳩村リエ，ボーイッシュな塚原シホ，タカビーな砂田ミサキと，3本それぞれで女の子のタイプがことなっている。また，ミニゲームもちがっているのだが，その内容はいずれも「バカバカしい」という一言に集約される。ボディビルダーの人文字，チカン退治，当たり屋などす，さまじいまでの試練が待ちかまえているのだ。これらの難関を突破し，女の子に告白できるのは，いつの日になるのか!?（山田真也）

▼このヒジョ～に濃い人が，聖シラサギ学園の学長である





▲▶当たり屋ゲームにかわいい娘選び……あぶないノリの試練が目白押しなのだ

聖シラサギ女学園 vol.1～3

■スパイスクリエイティブ ■オムニバス
■各2,800円 ■発売中

▶試練を越えた人には，ほほえみのプレゼントが

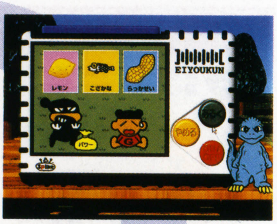
今月の新作

今月も教育ソフトが多数リリースされるが，中でも図鑑ソフトが目立っている。そのほとんどが動物図鑑であり，ムービーや自動検索など，パソコンならではの機能を活かした“動く図鑑”として楽しめるのが特徴だ。

Windows95対応

ゴジラと仲間たち～料理の巻

5/9 ■Spike ■教育 ■5,800円 ■CD-ROM



▶クイズやミニゲームなどで，子どもにもわかりやすく料理法を解説してくれる

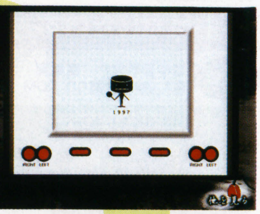
◀鮭のムニエルやハンバーグなど，9種類のレシピも用意されているのだ

ゴジラやミニラたちといっしょに，楽しみながら料理の基礎知識について学ぶ子ども向け教育ソフト。包丁の持ちかた，簡単な調理法といった実技的なものから，栄養素などの知識まで学べる。

Windows95対応

ねぎ3世

5/16 ■エーアンドビーコーディネータージャパン ■エンターテインメント ■3,580円 ■CD-ROM



▶「ノックマン」で明和電機が，「ぼくは迷探偵」で天久聖一がそれぞれ初登場

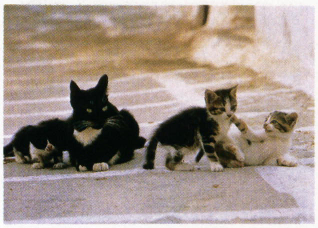
◀ほかにも朝倉世界一や井口真吾など，豪華作家陣による怪作が満載されている

好評のデジタルマガジン『ねぎ』の第3巻。“メルヘン&爆笑作”をテーマにしたマンガを収録している。明和電機と天久聖一が新たに参加，また篠原ともえも前作につづいて執筆。

Windows95対応

Cats in the sun II

5/15 ■シンフォレスト ■写真集 ■3,980円 ■CD-ROM



自然のなかに生きる猫の写真集第2弾。海に囲まれたエーゲ海の島々で，太陽をいっぱいに浴びながら気ままに暮らす猫たちの姿を，ハンス・シルベスターの撮影による写真で収録している。

Windows95対応

S&Vシリーズ スカンジナビア

5/21 ■日本コロムビア ■写真集 ■3,864円 ■CD-ROM

風景写真集と音楽CDをひとつにしたエンハンスドCD-ROMシリーズの1作。フィヨルドやオーロラなどが広がる北欧・スカンジナビア半島の，自然の美とクリスマスの幻想的な光景が鑑賞できる。

Windows95対応

スレイヤーズでぢたるコレクションVol.2 スレイヤーズはいぱあ・TV ～リナと無敵のご一行でえたぁふぁいる

5/21 ■角川書店 ■素材集 ■5,800円 ■CD-ROM

人気アニメ「スレイヤーズ」のキャラが総登場する素材集の第2弾。テレビ・シリーズを題材にして，全26話の名場面ムービーや魔法辞典，設定資料集のほか，声優による座談会などを収めている。

Windows95対応

S&Vシリーズ シドニー

5/21 ■日本コロムビア ■写真集 ■3,864円 ■CD-ROM

オーストラリアの5つの都市をめぐるS&Vシリーズ第17弾。「ダイアナ」「ヘイ・ポーラ」といったオールディーズをバックに，真夏のリゾート地の風景を撮影した120点以上の写真が見られる。

Windows95対応

おさかな図鑑 第三集

5/22 ■シンフォレスト ■図鑑 ■4,500円 ■CD-ROM

イラストやナレーションで，魚の生態から調理法までを説明する同名シリーズの第3弾。ニジマスやサンマ，メダカなど，身近な魚を中心とした60種類に関するデータを収録している。

Windows95対応

おさかな図鑑 第四集

5/22 ■シンフォレスト ■図鑑 ■4,500円 ■CD-ROM

阿部宗明の監修による，デジタル魚類図鑑。タラバガニやギンダラ，マガキなど，食用の生物60種類の生態から釣りかた，調理法にいたるまでを参照できる。イラストは鈴木勝久が担当。

Windows95 & Macintosh

釣りバカ日誌

5/23 ■ケイエスエス ■フィッシング ■9,800円 ■CD-ROM

映画でもおなじみの同名漫画を題材にした釣りSLG。浜ちゃんや鈴さんの会話を楽しみつつ，釣りに関する基礎的な知識を学ぶこともできる。海釣りに関するデータベース機能付き。

Windows95対応

タイム・マシーン365 〜発想転換雑学事典

5/23 ■ダットジャパン ■教養 ■9,800円 ■CD-ROM

セレンディピティ（思わぬ発見）をテーマに，かつてその日に起こったさまざまな出来事や発見を収めた雑学辞典。米国タイム誌の表紙コレクションを主軸に，あらゆる情報が瞬時に検索できる。

Windows95 & Macintosh

マイリトルコンポーザー・チャイコフスキーをきこう

5/23 ■ダットジャパン ■エンターテインメント ■3,800円 ■CD-ROM

クラシックの世界を子どもにもわかりやすく解説する音楽教育ソフト。チャイコフスキーの生涯や作品を，ミニゲームを通して鑑賞する。折り紙と，その折りかたの説明を同梱。

Windows95対応

「トイ・ストーリー」アクティビティー・センター

5/23 ■ディズニー・インタラクティブ・ジャパン ■教育 ■6,800円 ■CD-ROM

［海外から移植］映画「トイ・ストーリー」の人気キャラクターとともに，8種類のミニゲームを通して能力を開発する教育ソフト。新たに制作されたオリジナル・シーンのみで構成されている。

Windows95対応

BGIシリーズ 魔法少女プリティサミーDAY AFTER DAY

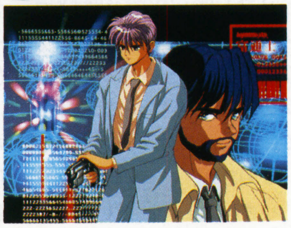
5/23 ■パイオニアLDC ■エンターテインメント ■4,800円 ■CD-ROM

約400種類の壁紙を収録した，日めくり壁紙集。「天地無用！」から派生した同名人気作品の名場面を，テレビ・シリーズ全話や出版物などから厳選している。スライドショーなどの機能も搭載。

Windows95対応

コミックオンVOLUME4

5/28 ■東芝EMI ■エンターテインメント ■3,800円 ■CD-ROM



デジタルコミックの人気シリーズが隔月刊化されて登場。レギュラー連載のほか，まつもと泉の新作「EE」が本格スタートする。スペシャル・インタビューは声優の宮村優子。

Windows95対応

遙かなる古代遺跡

5/29 ■シンフォレスト ■写真集 ■3,980円 ■CD-ROM

古代文明の名残である世界の遺跡を，中川 隆が20年もの月日をかけて撮影したデジタル写真集。エジプトのピラミッドやギリシャの神殿など，歴史的な遺産を全10章にまとめている。

Windows95対応

世界音楽紀行〜南ヨーロッパ編

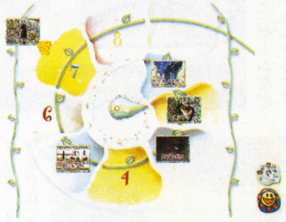
5/上 ■東京書籍 ■エンターテインメント ■4,800円 ■CD-ROM

世界各国の風景とクラシックの名曲が鑑賞できるソフトの南ヨーロッパ編。ビバルディやロッシーニ，ドビュッシーなどによる作品12曲が，フランスやイタリアの風景写真とともに堪能できる。

Windows95対応

CD-ROM図鑑どうぶつチャンネル① しっぽでメッセージ

5/下 ■ジャストシステム ■図鑑 ■4,800円 ■CD-ROM

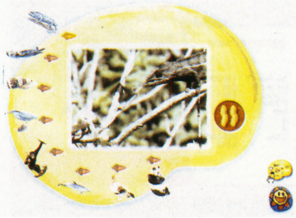


NHKの番組で使用された動物の生態映像をもちいたテーマ別動物図鑑。第1弾では求愛や威嚇など動物ならではのコミュニケーションを中心に，ライオンやマッコウクジラほか全88種類の動物を収録。

Windows95対応

CD-ROM図鑑どうぶつチャンネル② ハラペコだいさくせん

5/下 ■ジャストシステム ■図鑑 ■4,800円 ■CD-ROM

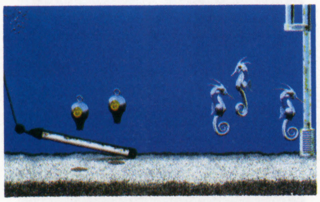


テーマごとに動物の生態を収録した動物図鑑の第2弾。狩りや貯蔵の手法など，「食べる」という生態をコアラやアリジゴクほか99種類の動物の映像で紹介する。スーパーリンク機能での検索も可能。

Windows95対応

AQUAZONE™ オプションディスク・MEKASIAシリーズ「ジルコ・ドラコ」

5月 ■オープンブック9003 ■データ集 ■3,600円 ■CD-ROM



電子アクアリウム『AQUAZONE™』で飼育できる，架空の魚・MEKASIAシリーズの1作品。タツノオトシゴに類似したジルコ・ドラコ20匹とアクセサリー，病気治療薬，エサを追加できる。要本体。

前号追補タイトル Windows95対応

マルチメディア植物図鑑

1/28 ■アスキー ■図鑑 ■4,660円 ■CD-ROM

CD-ROMと本を組み合わせたマルチメディア図鑑の植物編。2,000点以上もの写真やムービーを駆使して，野草や園芸品種を含めた約950種を図説してくれる。用語解説や植物クイズなども収録。

前号追補タイトル Windows95対応

おはなしだいすき！

2/16 ■学習研究社 ■教育 ■3,689円 ■CD-ROM

日本の昔話と世界の名作童話を合計30作収録したデジタル絵本。グリム，アンデルセン，イソップなど，世界的に有名な昔話や童話を収めている。9種類のミニゲームもあわせて遊べる。

前号追補タイトル Windows95対応

あそんで知能アップ

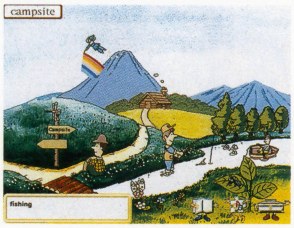
2/16 ■学習研究社 ■教育 ■3,700円 ■CD-ROM

動物たちと5つのミニゲームで遊びながら，基礎的な思考力を養う知育ソフト。まちがいさがしや絵あわせパズルなどで，記憶力や観察力，構成力といった能力を開発できる。対象年齢は3才以上。

前号追補タイトル Windows95対応

はじめてのえいご絵じてん

2/16 ■学習研究社 ■教育 ■4,700円 ■CD-ROM



基本的な英単語が学べる絵本。身近なものを対象に850語の単語を収録し、アニメーションやヒアリングなどをまじえて学習できる。日本語・英語で引ける電子辞書を内蔵。対象年齢は4才以上。

前号追補タイトル Windows95対応

小鉄の大冒険 電脳遊戯1号盤

2/21 ■ビームエンタテインメント ■エンターテインメント ■5,800円 ■CD-ROM

人気アニメ「小鉄の大冒険Part1」に関する要素を詰め込んだバラエティ・ソフト。人気声優の宮村優子や兵頭まこ、荒木香恵への特別インタビューや、デジタル小説「真・月山伝説」などを収録。

前号追補タイトル Windows95対応

これが女子高生の生きる道

3/14 ■インナーブレイン ■データベース ■3,980円 ■CD-ROM

女子高生たちの姿を，彼女たち自身が明かすコギャル生態データソフト。ルーズソックスのはきかたや最新流行アイテムの紹介，コギャル座談会などで，その実体が解明される。

前号追補タイトル Windows95対応

英語の達人スペシャル

3/19 ■アテイン ■教育 ■9,800円 ■CD-ROM(2枚組)

児童英検に対応した教育ソフト『ロスから転校生がやって来た！』と『英語の達人①ボブとジェーンのタウンガイド』のバンドル・パック。英語初心者や幼稚園児・小学校低学年向け。

前号追補タイトル Windows95対応

アニメ歴史シアター第2巻

3/20 ■アドウィン ■教育 ■8,800円 ■CD-ROM

コミカルな3Dアニメーションで，歴史上の事件を順を追って学ぶ教育ソフトの2作目。日本の戦国時代から鎖国までの時代背景や各国の関係などを，全世界的に説明してくれる。

前号追補タイトル Windows95対応

おはなしでてこい④

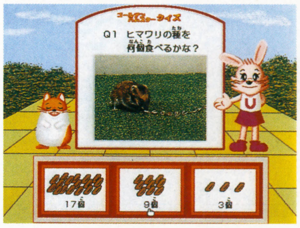
3/20 ■テイチク ■エンターテインメント ■5,800円 ■CD-ROM(2枚組)

岸田今日子のナレーションによる昔話とミニゲームを収録したソフトの第4弾。「かちかち山」や「桃太郎」などの作品を，原典に近いかたちで編著。本格派の俳優・声優陣が声をあてている。

前号追補タイトル Windows95対応

ペットだいすき！

3/21 ■学習研究社 ■図鑑 ■3,700円 ■CD-ROM

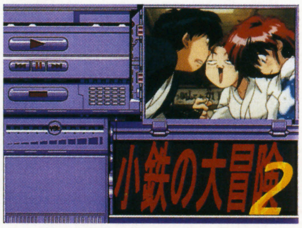


ハムスターやウサギ，小鳥，トカゲといった，家庭で飼うことができるペット約60種類についてのあらゆるデータを網羅したペット図鑑。飼育用具や病気の対処法などを詳細に解説している。

前号追補タイトル Windows95対応

小鉄の大冒険 電脳遊戯2号盤

3/21 ■ビームエンタテインメント ■エンターテインメント ■5,800円 ■CD-ROM



MEEくん原作のアニメ「小鉄の大冒険Part2」のデータを盛り込んだデータベース・ソフト。アニメのダイジェスト版をメインに，豪華キャストによるオリジナル・ドラマなどが収録されている。

前号追補タイトル Windows95対応

聖シラサギ女学園vol.1 嶋村リエ編

4/10 ■スパイスクリエイティブ ■オムニバス ■2,800円 ■CD-ROM

もてない主人公が聖シラサギ女学園の美少女に告白するべく，3種類の試練に挑むミニゲーム集。彼女をチカンから守るゲームや某アニメ風のジャンケン，神経衰弱の3ゲームが楽しめる。

前号追補タイトル Windows95対応

聖シラサギ女学園vol.2 塚原ミホ編

4/10 ■スパイスクリエイティブ ■オムニバス ■2,800円 ■CD-ROM

同人誌界で人気の矢野たくみがキャラ・デザインを担当したオムニバス・ミニゲーム集。3D・CGの東京都庁から飛び降りるバンジージャンプなど，バカバカしい3種類のゲームが楽しめる。

前号追補タイトル Windows95対応

聖シラサギ女学園vol.3 砂田ミサキ編

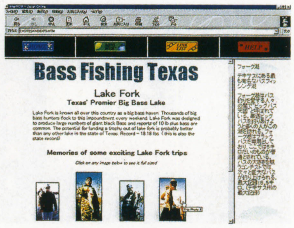
4/10 ■スパイスクリエイティブ ■オムニバス ■2,800円 ■CD-ROM

美少女に近づくため，ミニゲームに挑戦する恋愛（？）ゲーム。彼女にたかる虫を退治したり，車に体当りして100万円をかせぐなどの3種類の試練を経て，彼女にアタックする。

前号追補タイトル Windows95 & Macintosh

InterROM趣味編 バス・フィッシング

4/11 ■ジャパンオンライン ■エンターテインメント ■2,980円 ■CD-ROM



オフライン上で仮想ネットサーフィンができる，インターネット体験ソフト。最近人気のバス釣りをメインに，各種フィッシングのホームページやリンク集を収録している。

前号追補タイトル Windows95 & Macintosh

ワンツーあにまる第3巻

4/16 ■アドウィン ■教育 ■3,980円 ■CD-ROM

3D・CGの動物たちによる教育ソフトの第3弾。遊びながら1～100までの数が身につく射的ゲームと，さまざまな遊びかたができる神経衰弱が楽しめる。カワウソやライオンの実写ムービーも収録。

前号追補タイトル Windows95 & Macintosh

NNNニュースプラス1 報道記録1996

4/16 ■東芝EMI ■データベース ■4,800円 ■CD-ROM

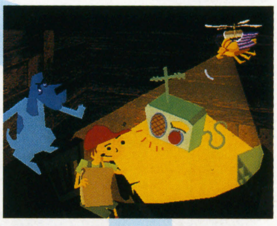
日本テレビ系列の報道番組「ニュースプラス1」にて，昨年1年間に取り上げられた事件をまとめた映像集。'96年の10大ニュースをはじめ，芸能トピックスやスポーツなどの話題を満載している。

前号追補タイトル Windows95対応

どうなっちゃうの!?エルロイ エルロイ&ブルーの△■○×大作戦 ～めざせ！むしむしチャンピオン!!

4/18 ■アスク講談社 ■教育 ■5,800円 ■CD-ROM

［海外から移植］むしむしオリンピックのチャンピオン，エルロイと犬のブルーが冒険する教育ソフト。洞窟探検などを楽しみながら，昆虫に関する情報を学ぶことができる。



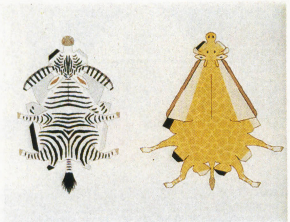
▶幻の虫・テクノロカブトは，ミサイルまで飛ばしてしまうすごい虫だ

◀昆虫の生態やさまざまなデータが，独特なタッチのイラストで説明される

前号追補タイトル Windows95 & Macintosh

デジタルな紙のいきもの 廣岡正勅のペーパーアート サファリの動物篇

4／18 ■is MEDIA ■ツール ■3,800円 ■CD-ROM



ペーパー・クラフトが作れる同名シリーズの第3弾は、動物がテーマ。ライオンやキリンなど、アフリカに生きる12種の動物たちを、廣岡正勅デザインによる型紙で収録。モノクロでも出力できる。

前号追補タイトル Windows95対応

ショッキングピーチ

4／18 ■インナーブレイン ■エンターテインメント ■3,800円 ■CD-ROM

映像と音楽の融合による音像エンターテインメント“Beat Bug Age”シリーズの第1弾。ぴあフィルムフェスティバル入賞の和田淳子による映像と、元パール兄弟の窪田晴男の音楽が共演する。

前号追補タイトル Windows95対応

フライング

4／18 ■インナーブレイン ■エンターテインメント ■3,800円 ■CD-ROM

音像ソフト“Beat Bug Age”シリーズの1作。写真家の北島　明がデジタルムービーに初挑戦し，あらゆる音楽ジャンルを手がけてきた桜井鉄太郎の音楽とともに堪能できる。

前号追補タイトル Windows95対応

ブラックマリア

4／18 ■インナーブレイン ■エンターテインメント ■3,800円 ■CD-ROM

“Beat Bug Age”シリーズの第1期タイトル。「夢とコンピュータ」をテーマにした奇妙なストーリーが，大月奈都子監督の映像と「東京ロッカーズ」の首謀者であるS-KENの音楽とで語られる。

前号追補タイトル Windows95対応

マリア・ラ・ドゥース

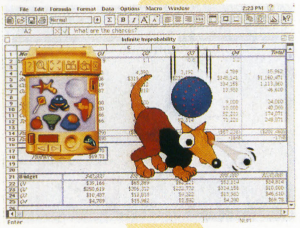
4／18 ■インナーブレイン ■エンターテインメント ■3,800円 ■CD-ROM

4作同時に発売される“Beat Bug Age”シリーズの1作。元ピチカート・ファイブの高浪敬太郎の音楽と，男女間の微妙な心理描写を得意とする佐分克敏の映像とのコラボレートが楽しめる。

前号追補タイトル Windows95 & Macintosh

オッドボールズ

4／25 ■ヴァージンインタラクティブ ■SLG ■3,800円 ■CD-ROM



『ドッグズ』『キャッツ』につづく，モニターの中でペットを飼育するソフトの第3弾。オッドボールズと呼ばれる架空のペットを相手に，さまざまなおもちゃを使って多彩なリアクションを楽しむ。

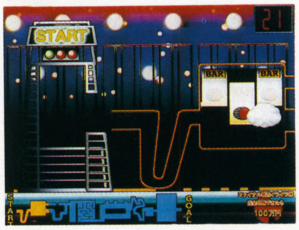
▶7種類のオッドボールズは、外見も性格もバラバラ。変身するヤツもいる

◀おもちゃで遊んであげると、思いもよらないような反応が返ってくるぞ

前号追補タイトル Windows95 & Macintosh

ウッチャンナンチャンの炎のチャレンジャー これができたら100万円！ 電流イライラ棒

4／25 ■バーンズ ■アクション ■3,800円 ■CD-ROM



テレビ朝日の番組で好評を博したゲーム「電流イライラ棒」が，モニター上で楽しめるソフト。マウスで棒を操作する。番組で使用された4種類のコースと，オリジナルの6コースに挑戦できる。

前号追補タイトル Windows95対応

頭の体操 IQ Gym パワー編

4／25 ■アスク講談社 ■エンターテインメント ■2,800円 ■CD-ROM

シリーズ総計で1,000万部を超える本「頭の体操」をCD-ROM化。パワー編には頭の活性化および柔軟性を鍛える問題を40問収録。問題への解答法によって頭脳力を評価してくれる。

前号追補タイトル Windows95対応

頭の体操 IQ Gym スピード編

4／25 ■アスク講談社 ■エンターテインメント ■2,800円 ■CD-ROM

頭脳力を鍛えるベストセラー・シリーズ「頭の体操」のCD-ROMソフト。スピード編では，ひらめき・直感力を高めるための問題40問に挑める。出題にはアニメーションを使用。

前号追補タイトル Windows95対応

頭の体操 IQ Gym スタミナ編

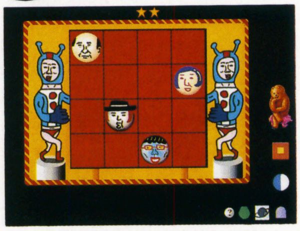
4／25 ■アスク講談社 ■エンターテインメント ■2,800円 ■CD-ROM

ベストセラーの本「頭の体操」をパソコン上で楽しむソフト。スタミナ編には持久力・耐久力を鍛えるための問題を40問収録。トレーニングの内容や結果をカルテに記録して残すこともできる。

前号追補タイトル Windows95対応

頭の体操 IQ Gym 総合トレーニング

4／25 ■アスク講談社 ■エンターテインメント ■5,800円 ■CD-ROM

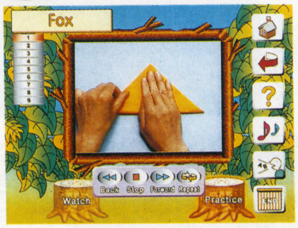


柔軟な脳を作る「頭の体操」シリーズのパソコン版。パワー編・スピード編・スタミナ編の3タイトルを1本にまとめ，頭の総合的な能力を鍛える問題全120問に挑戦できる。

前号追補タイトル Windows95対応

おりがみ折っちゃお！

4／25 ■日本コロムビア ■エンターテインメント ■4,800円 ■CD-ROM

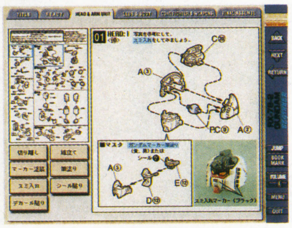


日本折紙協会の協力による折り紙教則ソフト。カブトや飛び跳ねるカエルなど12種類の折りかたについて，ステップごとにムービーを駆使して教えてくれる。日本語と英語の2か国語に対応。

前号追補タイトル Windows95対応

模型講座 ガンダム・Zガンダム編

4／25 ■ビームエンタテインメント ■エンターテインメント ■3,800円 ■CD-ROM



「機動戦士ガンダム」のプラモデルである“MG（マスターグレード）シリーズ”を素材に，ディテール・アップや改造などの技術を解説するソフト。プロの技法を，ムービーをまじえて紹介する。

前号追補タイトル Windows95対応

極楽！コスプレパラダイス

4／25 ■インナーブレイン ■データベース ■5,980円 ■CD-ROM

『卒業』シリーズや『センチメンタルグラフティ』の人気キャラとコスプレイヤーが登場する写真&原画集。有名コスプレイヤー「双子サラ」によるコスプレ講座も収録している。

前号追補タイトル Windows95 & Macitnosh

作ってみようよクレヨンしんちゃん

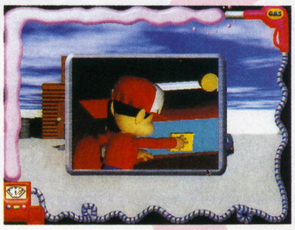
4／28 ■インナーブレイン ■エンターテインメント ■3,980円 ■CD-ROM

アニメのキャラクターたちを，ペーパー・クラフトで作成するシリーズの第2弾。「クレヨンしんちゃん」の登場人物を，しんちゃんのナビゲーションで楽しく工作できる。絵柄は約20種類。

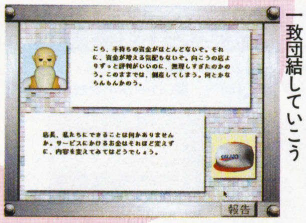
前号追補タイトル Windows95対応

スタンドウォーズ・ギャラクシー

4／26 ■インテリジェンスコミュニケーション ■SLG ■9,800円 ■CD-ROM



▶あらゆるサービスを駆使して、ガソリンスタンドの経営を軌道に乗せるのだ



◀集客力を上げるには、従業員の協力が必要不可欠。一致団結していこう

おじいさんから経営をまかされたガソリンスタンド「ギャラクシー」を大きくしていく，スタンド経営SLG。仕入れやサービスをコントロールすることにより，スタンドの集客力を上げていく。

前号追補タイトル Windows95対応

マルチメディア犬図鑑

4／30 ■アスキー ■図鑑 ■4,800円(税込) ■CD-ROM

ムービーや音声などを使用したマルチメディア図鑑シリーズの最新作。犬の生態や体のしくみ，人間との関わりなど，犬に関する知識と世界各地に生息する約170品種のデータを収録している。

前号追補タイトル Windows95対応

A World of Lullabyes 世界の子守歌絵本

4／中 ■毎日コミュニケーションズ ■絵本 ■4,800円 ■CD-ROM

世界各国で歌い継がれている子守歌を紹介するデジタル絵本。中国やキューバなど世界12か国の子守歌が，ユリコ・リーチによる幻想的な絵や詩の朗読などとあわせて鑑賞できる。

DataBase ハイブリッド新作発売予定表

トミー『デジタルプラレール』に「きかんしゃトーマス」のデータ集が登場する。ヤングコーポレーションは，テレビアニメの「魔法のプリンセスミンキーモモ」(新)と「ふしぎ遊戯」のデータベースを発売。

発売日	タイトル	ジャンル	発売元	価格
▼Windows95対応ハイブリッド				
4月5日	ランドセル小学2年	教育	がくげい	8,500円
4月18日	生命 40億年はるかな旅 第1巻	教養	NECインターチャネル	8,800円
5月23日	★新潮美術ROM フェルメール	データベース	ボイジャー	7,000円
	★新潮美術ROM レンブラント	データベース	ボイジャー	7,000円
5月28日	★コミックオンVOLUME 4	エンターテインメント	東芝EMI	3,800円
5月29日	★コンピュータで探検ごっこ③ いってみようせかいのくにぐに	教育	クエスト	5,800円
	★コンピュータで探検ごっこ④ アメリカあちこちたんけんだ！	教育	クエスト	5,800円
5月30日	★ガーデン	絵本	エーアンドピーコーディネータージャパン	6,800円
	★ミンキーモモ／林原めぐみ	データベース	ヤングコーポレーション	8,800円
5月中旬	オーシャンライフ～カリブ編	教養	富士通パレックス	8,500円
5月下旬	★アートワインダー！	データベース	インフィニシス	5,800円
	大正の文豪	教養	新潮社／NECインターチャネル	7,000円
	★シルクロード	データベース	富士通パレックス	未定
5月予定	21世紀こども英語館CD-ROM こぐまの大冒険	教育	小学館	5,800円
春頃予定	マルチメディア自動車図鑑	図鑑	アスキー	〈込〉4,800円
	マルチメディア猫図鑑	図鑑	アスキー	〈込〉4,800円
	マルチメディアはたらく自動車図鑑	図鑑	アスキー	〈込〉4,800円
	ゴルゴ13	エンターテインメント	インプローレ	3,600円
	サーキットの狼	エンターテインメント	インプローレ	3,600円
	ルパン三世	エンターテインメント	インプローレ	3,600円
	日本のおはなし第1巻「ぶんぶくちゃがま」	絵本	CGRA	未定
	日本のおはなし第2巻「かさじぞう」	絵本	CGRA	未定
	日本のおはなし第3巻「きんたろう」	絵本	CGRA	未定
	日本のおはなし第4巻「しょじょじ」	絵本	CGRA	未定
	日本のおはなし第5巻「ねこのおんがえし」	絵本	CGRA	未定
	オペル	データベース	東芝EMI	(予)4,800円
	ミニ・クーパー	データベース	東芝EMI	(予)4,800円
6月6日	★フジテレビ本格料理の決定版 レシピの殿堂くりっく亭4号店 ～お手軽料理館	データベース	NECインターチャネル	5,800円
6月19日	★ペンギン(仮)	写真集	シンフォレスト	3,900円
6月20日	スモッカの漢字探検	教育	CAIメディア共同開発	5,800円
	「101匹わんちゃん」 アニメーション・ストーリーブック	エンターテインメント	ディズニー・インタラクティブ・ジャパン	6,800円
	★ふしぎ遊戯	データベース	ヤングコーポレーション	6,800円
6月21日	スレイヤーズでぢたるコレクションVol. 3 スレイヤーズはいぱあ・NEXT～それ行け♥なかよし4人組	素材集	角川書店	5,800円
6月25日	★The Complete of Ozu for Hybrid CD-ROM	データベース	東芝EMI	4,800円
	ラブセラピー	SLG	バンダイビジュアル	7,800円
6月26日	おさかな図鑑第五集	図鑑	シンフォレスト	4,500円
	おさかな図鑑第六集	図鑑	シンフォレスト	4,500円
	★花火(仮)	写真集	シンフォレスト	3,900円
6月中旬	★ママラクチン(仮)	教育	Spike	(予)4,800円
	クラシック・ランドVol. 4 ～ビヴァルディ in ヴェネチア	エンターテインメント	PSD	5,800円
6月下旬	★パーキング名人	パズル	テイチク	4,900円
	★デジタルプラレール＆トミカ共通パーツ	データ集	トミー	2,000円
	★模型講座 ジオラマ編	エンターテインメント	ビームエンタテインメント	3,800円
	ジークのクリエイティブスタジオ	教育	富士通	6,600円
6月予定	カーグラフィックCD-ROM 60'sカーニバルVOL. 2 1965～1969	データベース	東芝EMI	(予)5,800円
	スーパーロボット伝説 東映編	データベース	バンダイ	(予)6,800円
	かたちのえほん	教養	富士通大分ソフトウェアラボラトリ	7,800円
	ジグソー・ワールド	教養	富士通大分ソフトウェアラボラトリ	6,800円
	スワローテイル	データベース	ポニーキャニオン	7,800円
	ゴッホ日本語版	データ集	マルチソフト	12,800円
7月4日	★生命 40億年はるかな旅 第2巻	教養	NECインターチャネル	8,800円
	★生命 40億年はるかな旅 第3巻	教養	NECインターチャネル	8,800円
7月25日	いのまたむつみ作品集～Hades	画集	バンダイビジュアル	5,800円
7月上旬	オーシャンライフ～ミクロネシア編	教養	富士通パレックス	8,500円
7月下旬	★デジタルプラレール トーマス	データ集	トミー	3,500円
7月予定	★蘭(仮)	写真集	シンフォレスト	3,900円
8月下旬	CYLICA	教育	富士通パレックス	6,600円
夏頃予定	マルチメディア鳥類図鑑	図鑑	アスキー	〈込〉4,800円
	マルチメディア鉄道図鑑	図鑑	アスキー	〈込〉4,800円
	マルチメディア爬虫類両生類図鑑	図鑑	アスキー	〈込〉4,800円
	マンガCD-ROM倶楽部 「あしたのジョーMANIAX」ちばてつや	エンターテインメント	ゲームバンク	未定
	リブン～ザ・セキュール・トゥ・ミスト	AVG	サンソフト	未定
	★CD-ROM図鑑どうぶつチャンネル③ あかちゃんがうまれた	図鑑	ジャストシステム	4,800円
	沖縄諸島(仮)	写真集	シンフォレスト	3,900円
	オルカ物語(仮)	写真集	シンフォレスト	3,900円
	「ノートルダムの鐘」 アニメーション・ストーリーブック	エンターテインメント	ディズニー・インタラクティブ・ジャパン	未定
	アルファロメオ	データベース	東芝EMI	(予)4,800円
	JASDFファイティング・ウイングス ブルーインパルス	データベース	東芝EMI	(予)5,800円
	BMW	データベース	東芝EMI	(予)4,800円
	ロータス	データベース	東芝EMI	(予)4,800円
	ジャンプスタート キンダーガーテン	教育	トミー	5,800円
	ジャンプスタート セカンドグレード	教育	トミー	5,800円
夏頃予定	ジャンプスタート ファーストグレード	教育	トミー	5,800円
秋頃予定	日本のおはなし第6巻「かちかちやま」	絵本	CGRA	未定
	日本のおはなし第7巻「ももたろう」	絵本	CGRA	未定
	日本のおはなし第8巻「さるかにがっせん」	絵本	CGRA	未定
	日本のおはなし第9巻「いっすんぼうし」	絵本	CGRA	未定
	日本のおはなし第10巻「おむすびころりん」	絵本	CGRA	未定
	日本のおはなし第11巻「こぶとりじいさん」	絵本	CGRA	未定
	日本のおはなし第12巻「はなさかじいさん」	絵本	CGRA	未定
	日本百名山Ⅰ	写真集	シンフォレスト	3,900円
	日本百名山Ⅱ(仮)	写真集	シンフォレスト	3,980円
97年予定	あさりよしとお「ヴィスタカフ」	画集	ガイナックス	9,800円
	大塚康夫	画集	ガイナックス	未定
	加藤洋之／後藤啓介	画集	ガイナックス	未定
	新谷かおる	画集	ガイナックス	未定
	SUEZEN CD-ROM画集 「kaleidoscope」	画集	ガイナックス	未定
	藤田幸久	画集	ガイナックス	未定
	ふくやまけいこ 「みけこちゃんふくやまけいこ展へ行く」	画集	ガイナックス	未定
	真鍋譲治	画集	ガイナックス	未定
	水玉螢之丞「ウインドウの山奥で」	画集	ガイナックス	未定
	めるへんめーかーCD-ROM画集 「不思議散歩」	画集	ガイナックス	9,800円
	和田慎二CD-ROM画集	画集	ガイナックス	9,800円
	★新潮美術ROM ファン・エイク	データベース	ボイジャー	7,000円
	★新潮美術ROM ブリューゲル	データベース	ボイジャー	7,000円
	★新潮美術ROM ルーベンス	データベース	ボイジャー	7,000円
	★新潮美術ROM ロダン	データベース	ボイジャー	7,000円
未定	左脳開発シリーズ⑦受験編 ミッション系私立有名小学校編	教育	イマジニア	12,800円
	新世紀エヴァンゲリオン コレクターズディスクVol. 5	素材集	ガイナックス	(予)6,800円
	新世紀エヴァンゲリオン デジタルムックVol. 1 メモリアル2015	エンターテインメント	ガイナックス	未定
	世界の蝶～極彩色の妖精たち	図鑑	シー・ピー・セニット	7,800円
	ポンキッキーズスクリーンセーバー 「P-kies SAVER」	スクリーンセーバー	ジャストシステム	2,800円
	AMAZING JUNGLEスタンダード版	画集	バンダイビジュアル	5,800円
	クレヨンファクトリー	教育	ポリグラム	6,800円
	DEJIG KIDS	パズル	増田屋コーポレーション	3,980円
▼Windows95専用ハイブリッド				
3月20日	ケンイチ君のトラベル英会話Vol. 1 ～ドキドキ入国編	教育	メディア・ナビゲーション	7,800円
4月24日	★ジョナサン前編	教養	CAIメディア共同開発	7,800円
5月24日	★ジョナサン後編	教養	CAIメディア共同開発	7,800円
5月29日	もっとまるごと魔法使いTai！	素材集	インナーブレイン	3,980円
5月30日	★ジー・ソー・シー3 パコパコレスキュー ～ぐるぐるどうさ・ばしょ・ようすのえいたんごゲーム	教育	シナジー幾何学	オープン
	★シー・ソー・シー4 マジカル・アルファベット・キューブ ～ぐるぐるこどもえいごずかん1000	教育	シナジー幾何学	オープン
6月25日	★NHK名曲アルバム ドイツ編Ⅱ	データベース	東芝EMI	3,800円
	★NHK名曲アルバム ポーランド編	データベース	東芝EMI	3,800円
6月27日	★ワールド・エンターテインメント・セレクション Sacred Ground	AVG	リバーヒルソフト	未定
	★ワールド・エンターテインメント・セレクション The Elk Moon Murder	AVG	リバーヒルソフト	未定
6月下旬	★自動車だいすきトミカワールド	エンターテインメント	トミー	4,800円
6月予定	マイリトルコンポーザー ・モーツァルトをきこう	エンターテインメント	ダットジャパン	3,800円
	ケンイチ君のトラベル英会話Vol. 2 ～ハラハラL.A.編	教育	メディア・ナビゲーション	7,800円
7月予定	AICビジュアルファイル. 1	素材集	AICスピリッツ	(予)5,800円
8月予定	天楼都市(仮)	AVG	ケイエスエス	(予)9,800円
夏頃予定	オーバー・ザ・ライヒ ヨーロッパ空戦史	SLG	グラムス	9,800円
未定	星空の伝説～ギリシア神話 第3巻	絵本	アドウィン	3,980円
	星空の伝説～ギリシア神話 第4巻	絵本	アドウィン	3,980円
	星空の伝説～ギリシア神話 第5巻	絵本	アドウィン	3,980円
▼Windows95専用＆PowerMac専用ハイブリッド				
10月予定	★アベラシオン	エンターテインメント	シナジー幾何学	未定
11月予定	イエロー・ブリック・ロード ～ハラペコ月と星あつめ	エンターテインメント	シナジー幾何学	未定

(マ)……日本語マニュアル付英語版／★……今月DataBaseに初登場した新作

■発売中止が決定した作品……●FOR YOU VOL.3(仮)(富士通パレックス)
■先月号に掲載したデータが以下のように変更されました……●唯登詩樹 CD-ROM画集 電脳画廊vol.1～AYAME(ガイナックス)春頃→97年●スモッカの世界一周(CAIメディア共同開発)4月20日→5月20日●スモッカリトルワールド2(CAIメディア共同開)5月→未定●パワーズ・オブ・テン インタラクティブ(ダットジャパン)6月●フィレンツェ日本語版(マルチソフト)未定→6月●スターサイト(ダットジャパン)5月→未定●酒楽'97(富士通パレックス)[タイトル変更]●おはなしのもり③(マルチソフト)4月上旬→4月4日●InterROMトラベル編 観光日記：ロサンジェルス(ジャパンオンライン)2月21日→3月14日●スモッカJr.の大江戸漢字流れ旅(CAIメディア共同開発)3月20日→5月20日●DEJIG「ぼのぼの」(増田屋コーポレーション)3月28日→3月27日●ウルトラマンとおうちでスタート！(Spike)[タイトル変更]●ザ・シェフ(ミカド)4月下旬●ピスト(ズー)4月→未定●笹倉鉄平作品集(シンフォレスト)4月17日→5月15日●長くつしたのピッピ(インフィニシス)4月中旬→4月27日●ぬりたろう(インフィニシス)4月中旬→5月中旬

Macintoshシリーズ

MACINTOSH SERIES

今月の新作

今月の紹介本数は，いつもよりも少なめ。ゴールデンウイーク商戦と夏休み商戦のあいだの空白期といったところだろうか。だが，素材集なら『うきうき弁当箱』，レーシングでは『レーシングデイズR』，SLGなら『SDガンダムウォーズ』，AVGが遊びたければ『かわいい女』と，各ジャンルにおいて良質な作品が確実に発売されるので，さしあたってプレイするものに困ることはないだろう。

ときめきメモリアルスクリーンセーバー集VOL.2 うきうき弁当箱

5／15 ■コナミ ■スクリーンセーバー ■4,800円（予価） ■CD-ROM

［Windows95から移植］大人気の恋愛SLG「ときめきメモリアル」のキャラクターを素材としたアクセサリー集。スクリーンセーバー，壁紙，キャラのイラストなどのアイテムを収録している。

バーチャル・シアター・シリーズ⑨ 恋のゆくえ～The fabulous baker Boys

5／16 ■サクセス ■教養 ■8,800円 ■CD-ROM（2枚組）

日本語字幕，英語字幕，2か国語の3モードで映画を鑑賞して英語力を養うシリーズ第9弾。落ちぶれたジャズ演奏家の兄弟がひとりの女性とであうことで，往年の栄光を取りもどしていく。

ワールド・エンターテインメント・セレクション かわいい女

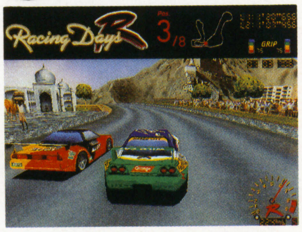
5／30 ■リバーヒルソフト ■AVG ■9,800円 ■CD-ROM

［海外から移植］推理小説の巨匠レイモンド・チャンドラー原作の同名小説を，アニメーションと3D・CGを駆使してゲーム化。ハリウッドで私立探偵フィリップ・マーロウが事件の謎に迫る。

前号追補タイトル PowerMac専用

レーシングデイズR

4／18 ■キットピーク ■レーシング ■8,800円 ■CD-ROM

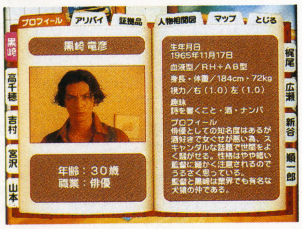


レースゲームとして定評のある『レーシングデイズ』の続編。ウイング，ギア比にいたるまで，こまかく設定可能なマシンを駆ってサーキットを駆け抜ける。インターネットなどでの対戦が可能。

前号追補タイトル PowerMac専用／ピピンアットマーク対応

ズッコケ三人組 ドラマ殺人事件

4／下 ■バンダイ・デジタル・エンタテインメント ■AVG ■5,800円 ■CD-ROM

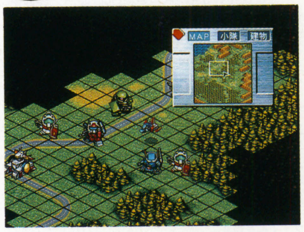


那須正幹の児童小説をもとにした実写映像による推理AVG。殺人事件に遭遇した3人組が，事件の解決をめざして活躍する。マルチ・エンディングを採用しており，何度でも楽しむことができる。

前号追補タイトル PowerMac専用／ピピンアットマーク対応

SDガンダムウォーズ

4／下 ■バンダイ・デジタル・エンタテインメント ■SLG ■6,800円 ■CD-ROM



「SDガンダム」のキャラクターをもちいた戦略級SLG。100種類以上のユニットを編成して部隊を作成し，30以上のマップで構成されたキャンペーンをクリアしていく。練習モードも用意。

前号追補タイトル

ジェームス・バークズ コネクションズ for Macintosh

3／14 ■エー・アイ・ソフト ■AVG ■9,800円／7,800円（キャンペーン価格） ■CD-ROM（2枚組）

［海外から移植］アメリカのテレビ番組をゲーム化。時間と空間のバランスがくずれた世界を探索して，発明・発見にちなんだアイテム見つけ，それらを関連づけて時間の流れをもとにもどしていく。

DataBase Macintoshシリーズ新作発売予定表

独特の味を持ったゲームを作ることで有名なイタチョコシステムが，「がんばれMac緊急支援キャンペーン」と銘打って，新作（ヘナチョコシリーズ）を多数発表している。

発売日	タイトル	ジャンル	発売元	価格
4月19日	★スロプロウェスタン	アクション	イタチョコシステム	3,000円
4月25日	★CIRCLE OF BLOOD （サークル・オブ・ブラッド～謎の聖騎士）（マ）	AVG	ヴァージンインタラクティブ	8,800円
5月23日	★Macintosh版 対局囲碁 好敵手	囲碁	システムソフト	12,800円
5月下旬	クレイジー・ミュージック・ファクトリ	エンターテインメント	富士通	6,600円
春頃予定	パズルボブル2	パズル	インタープレイ／インナーブレイン	7,800円
	我流競馬Ver.2.0	競馬予想	スコープ	（予）12,800円
6月6日	★シムパーク日本語版	SLG	マクシス	9,800円
6月17日	バーチャル・シアター・シリーズ⑩ スイッチング・チャンネル～Switching Channels	教養	サクセス	8,800円
6月21日	むしむしQ	SLG	ベック／NHK	（予）5,800円
6月25日	アルファボンクファーム（仮）	教育	アスク講談社	5,800円
6月27日	タイムゲート	AVG	ケイエスエス	（予）11,400円
	GE・TENIII	SLG	GE・TEN	未定
6月上旬	地球探検大博物館 キャット館	図鑑	DDPデジタルパブリッシング	9,800円
	地球探検大博物館 鳥類館	図鑑	DDPデジタルパブリッシング	9,800円
	TIE FIGHTER COLLECTOR'S CD MAC（マ）	3Dシューティング	マイクロマウス	9,800円
6月予定	AMBER JOUMEY'S BEYOND 日本語版	AVG	アテイン	10,800円
	ファンタズム	AVG	シエラ・パイオニア	11,800円
	仮面ライダー作戦ファイル1	エンターテインメント	東映ビデオ	6,800円
	仮面ライダー作戦ファイル2	エンターテインメント	東映ビデオ	6,800円
	★たまごっちCD-ROM（PA）	SLG	バンダイ・デジタル・エンタテインメント	（予）2,800円
7月予定	★水滸伝～天導一〇八星	SLG	光栄	9,800円
	★信長の野望・将星録	SLG	光栄	11,800円
	★アイドル防衛隊ハミングバード ストライクバック	映像集	東宝	5,800円
	ドキドキ ON AIR（仮）	SLG	ボトムアップ	9,800円
8月予定	ときめきメモリアルスクリーンセーバー集Vol.3 らくがき絵具箱	スクリーンセーバー	コナミ	未定
夏頃予定	デスクトップライフ・シリーズII pinna「ピナ」Ver.1.0	SLG	オープンブック9003	未定
	ベルサイユ	AVG	ビクターソフト	未定
	音楽の散歩道 ～Promenade en Musique	エンターテインメント	富士通パレックス	6,500円
9月中旬	★クリック＆クリエイト	ツール	富士通	未定
9月予定	★失われた文明II 古代オリエント文明の旅	教養	富士通パレックス	（予）6,600円
97年予定	ハート オブ ダークネス	アクション	ヴァージンインタラクティブ	未定

(PA)……ピピン対応／(マ)……日本語マニュアル付英語版／★……今月DataBaseに初登場した新作

発売日	タイトル	ジャンル	発売元	価格
未定	★あの素晴しいラーメンスペシャル	SLG	イタチョコシステム	3,500円
	★ロデムッチ	SLG	イタチョコシステム	3,500円
	★私の傘のアメツチは	SLG	イタチョコシステム	5,500円
	ワード・ゲームズII	教育	eigo Media	9,950円
	夢姫ラビー	教育	ソース	（予）9,800円
	インターアクティブ人体百科 ヒューマンボディ2.0	データベース	DDPデジタルパブリッシング	12,800円
	リップス・ザ・エージェント#3 ～地球滅亡!?満期の日	デジタルブック	バンダイビジュアル	5,800円
▼パワーMac専用				
4月予定	SDガンダムウォーズ（PA）	SLG	バンダイ・デジタル・エンタテインメント	6,800円
春頃予定	ディセント2（仮）	3Dアクション	インタープレイ／EAV	8,800円
	実機パチスロシミュレーター2（PA）	パチスロ	ネクストン	9,800円
12月予定	★囲碁	囲碁	ネクストン	未定
未定	卒業R ～グラデュエーションリアル（PA）	SLG	バンダイビジュアル	5,800円
▼ピピンアットマーク専用				
未定	クローン・レンジャー	AVG	サイバーアーツ	7,800円
	ラインの黄金	教育	メディア・ファイブ	7,800円

■発売中止が決定した作品……●アフターライフ日本語版（マイクロマウス）●ガンダム0079 リミテッドエディション（バンダイ・デジタル・エンタテインメント）

■先月号に掲載したデータが以下のように変更されました……●ハゲマルドン（セキサス）未定●けろっぴ デイ ホッパー（メガ・ウェブ）未定●ウェアウルフVSコマンチ2日本語版（マイクロマウス）4月→5月上旬●ディグ日本語版（マイクロマウス）4月→4月3日●［ピピン専用］ぼのぐらし（アミューズ）未定●［ピピン専用］ドン・キウォーク（メディア・ファイブ）未定●タクティクス オウガ コンプリートワークス for Macintosh（クエスト）3月28日→4月●天城紫苑（クリップハウス）一般→18禁●キッズランド～パンツの国は大さわぎ！（アスク講談社）4月4日→4月18日●マラソン インフィニティ攻略本バンドルセット（アテイン）3月上旬→3月1日●英雄降臨～The Seven Heroes＆Cinderella（アルファ・オメガソフト）4月下旬→5月30日●世界名作劇場スクリーンセーバーVol.2 パトラッシュ＆アメディオ（バンダイビジュアル）4月25日→5月25日

DOS/Vパソコン
PERSONAL COMPUTER FOR DOS/V

今月の新作 韓国,台湾,香港……これからはアジアのパワーに注目!?

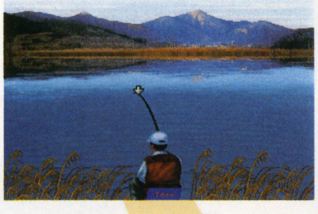
最近は，頼みの海外移植作品も減少中のDOS/Vソフト。しかし今月紹介の『ザ・釣師SPECIAL』は，そのなかでもちょっと毛色の変わった作品で，なんと韓国で制作されたソフトなのだ。

日本では「言葉のカベ」などに助けられて，近年まで独自のパソコン規格（PC-9801，TOWNS，X68Kなど）が生き残っていたが，アジアのほかの地域では，わりと前からPC/AT互換機が主流になっていた。当然，その地域で独自に開発されたソフトもあるわけだ。欧米だけでなく，アジアの作品の活躍にも期待したい。（煌竜）

前号追補タイトル

ザ・釣師SPECIAL

3/29 ■アクアシステム ■フィッシング ■6,800円 ■CD-ROM



［海外から移植］韓国で人気の釣りソフトを日本語化。「ダム釣り」「磯釣り」など淡水3種，海洋3種の釣りが楽しめる。魚の習性や釣りかたを教えてくれる図鑑機能もついている。

▶振り出し竿2本とリール竿1本に好きな仕掛けをして，魚と知恵くらべ

◀釣り場におうじた美しいグラフィックが表示される。効果音もバッチリ

DataBase DOS/Vパソコン新作発売予定表
今月はアートディンクの新作が追加されたのみ。さびしい……。

発売日	タイトル	ジャンル	発売元	価格
6月下旬	セトラーズII	SLG	アートディンク	8,800円
夏頃予定	アニモス（仮）	SLG	バンダイ	未定
	ARMORED FIST 2 : MIA 2 ABRAMS（マ）	フライトSLG	マイクロマウス	9,800円
	EUROPEAN AIR WAR（マ）	フライトSLG	メディアクエスト	8,800円
秋頃予定	★アーキメディアン・ダイナスティ（仮）	SLG	アートディンク	未定
97年予定	ハート オブ ダークネス	アクション	ヴァージンインタラクティブ	未定
未定	CRWメタルジャケット	SLG	ウィズ	未定
	ピンボール（仮）	ピンボール	ウィズ	未定

■先月号に掲載したデータが以下のように変更されました……●COMANCHE3（マイクロマウス）4月3日→5月上旬●ウォークラフトII～暗黒大戦その後（ソース）5月17日●アーク・オブ・タイム～刻の箱船（光栄）3月28日→4月25日

（マ）……日本語マニュアル付英語版／★……今月DataBaseに初登場した新作

PC-9801シリーズ
PC-9801 SERIES

今後の発売予定は？

ついに今月発売の新作がゼロになった。まだまだ現役でがんばれる機種だと思うのだが（ちなみに『偽典・女神転生』は好調らしい）。かわりに，今後発売予定のソフトを簡単に紹介しよう。『ハープーン2』は近代戦をあつかった本格派戦術級SLG。『時の伝説』はきわめて正統派のファンタジーRPGだ。なお，以前紹介した『フォトジェニック』は限定版が発売されることになった。

DataBase PC-9801シリーズ新作発売予定表
ジェネラル・サポートの『激闘！』シリーズはWin95に移行した。

発売日	タイトル	ジャンル	発売元	価格
▼PC-9801				
5月予定	フォトジェニック限定版（○）	AVG	サンソフト	8,900円
未定	時の伝説～フィアナの聖少女（※）	RPG	ジャパンホームビデオ	未定
	あにまーじゃんアマゾン	麻雀	ソニア	（予）8,800円
	ハープーン2 アルティメット（○=）	SLG	イマジニア	9,800円
▼PC-9821（256色，CPU386以上が必要な作品）				
未定	ピンボール（仮）	ピンボール	ウィズ	未定

■発売中止が決定した作品……●激闘！日清・日露海戦史（ジェネラル・サポート）
■先月号に掲載したデータが以下のように変更されました……●スターベアラーズ（コスモスコンピューター）未定●囲碁IV（アスキー）未定●フォトジェニック（サンソフト）4月／8,900円→5月／7,800円（通常版）

（※）……ハードディスク専用／（=）……PC-9801・9821／（○）……CD-ROM

コンビニ販売専用

PAC PAC
■富士通パレックス／花王 ■レーシング ■780円 ■CD-ROM ■Windows

星やモンスターを散りばめた巨大な宇宙レース場で行なうレーシング・ゲーム。制限時間内のゴールインをめざす。

男と女の心理ゲーム
■花王 ■エンターテインメント ■1,280円 ■CD-ROM ■Win95＆Mac

心理学者・富田 隆による60問の心理テストに答えて，自分の真の姿や理想の恋人像など，心の奥底を診断するソフト。

AI将棋
■CDウェーブ／花王 ■将棋 ■1,980円 ■CD-ROM ■Windows95

人工知能を思考アルゴリズムに組み入れることで，思考時間の短縮をはかった将棋ソフト。かなりの強さを持つ。

ゲーム缶Vol.2
■富士通パレックス／花王 ■オムニバス ■1,980円 ■CD-ROM ■Windows95

単純明快RPG『へっぽこザムライ イゾウ』，神経衰弱風トランプ『ゴーフィッシュ』，『こいこい』などを収録。

すやすやグーピーmini
■日本IBM／花王 ■アクションパズル ■1,980円 ■CD-ROM ■Windows95

おめざめ・ねむねむ・すやすやの3状態で落ちてくる不思議な生物グーピーを3つ以上くっつけて消す，落ちものパズル。

クイズ王決定戦
■CDウェーブ／花王 ■クイズ ■1,980円 ■CD-ROM ■Win＆Mac

テレビ番組「FNS1億2000万人のクイズ王決定戦！」のクイズ王たち8人に挑戦するゲーム。ナビゲーターは中井美穂。

★すべて6月5日発売

ニンテンドウ64

NINTENDO64

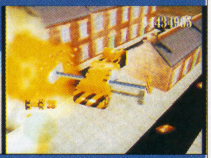
HOT 10

今月の売れ筋ソフト

ニンテンドウ64のランキングも，ついにHOT10になった。栄えある今月のトップは，コナミの『実況パワフルプロ野球4』。先月首位だった『マリオカート64』は3位に後退した。

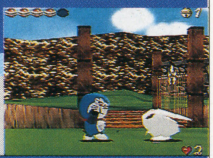
1 実況パワフルプロ野球4
初登場
●コナミ
●野球
●8,900円

2 ブラストドーザー
初登場
●任天堂
●アクション
●6,800円



3 マリオカート64
前1位
●任天堂
●レーシング
●9,800円

4 ドラえもん～のび太と3つの精霊石
初登場
●エポック社
●アクション
●7,980円



5 スーパーマリオ64
前2位
●任天堂
●アクション
●9,800円

順位	前回	タイトル	メーカー	ジャンル	価格
6	前4位	実況Jリーグ パーフェクトストライカー	コナミ	サッカー	9,800円
7	前3位	ワンダープロジェクトJ2 ～コルロの森のジョゼット	エニックス	AVG	9,800円
8	初登場	ヒューマングランプリ ～ザ・ニュージェネレーション	ヒューマン	レーシング	9,800円
9	↑再登場	ウエーブレース64	任天堂	レーシング	9,800円
10	前5位	超空間ナイター プロ野球キング	イマジニア	野球	9,980円

3D爆弾男 今度の舞台は3D！ポリゴン・ボンバーマン登場

多機種にわたって好評を博しているハドソンの人気アクション・ゲーム『ボンバーマン』。その最新作がニンテンドウ64に登場だ。

従来のシリーズ作品と大きくことなるのは，フィールドが2Dから3Dへと変化したこと。写真を見てもらえば一目瞭然だが，『爆ボンバーマン』ではキャラや障害物まで，すべてがポリゴンで作成されているのだ。3D化にともない，謎解きの要素やトラップなども組み込まれた。より立体的になった数々の仕掛けがプレイヤーを待ち受けるというわけだ。

ボタン連打でパワーをタメる「溜めボム」や「ボムジャンプ」といった新アクションも多数用意されている。これらのテクニックをどれだけ使いこなせるかが，勝利への大きなポイントとなりそうだ。もちろん4人までの対戦プレイも可能。期待の高まる1作だ。

（八巻将之）

爆ボンバーマン
■ハドソン ■アクション
■価格未定 ■夏頃発売予定

▲溶岩地帯を駆け抜けるボンバーマン。うっかり足を踏みはずすと……？

溜めボム

▶バクダンを持ち上げたら，ボタン連打でパワーをタメろ！ パワー最大時は破壊力バツグンだ

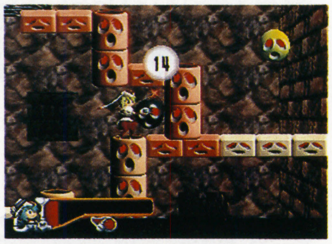
大爆発！

つかんでポイ なんでも投げちゃうコミカル・アクション

本作は，謎の生き物ネンドロにさらわれたガンベル博士を助けるため，彼のボディーガード兼メイドロボットのマリナが孤軍奮闘するというアクション・ゲームだ。

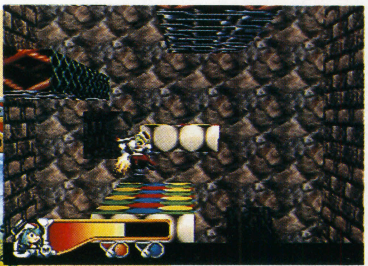
マリナ唯一の攻撃手段は相手を「つかんで，振って，投げる」こと。敵キャラクターにかぎらず，武器やアイテムといったあらゆる物をつかんで投げることができるのだ。振ると体力回復用のアイテムが出現したり，トラップを解除するためのスイッチになっているものもあるぞ。

「ダッシュ」や「スライディング」といった特殊な移動方法をマスターすることもステージ・クリアをめざすうえでの必須課題。多彩なアクションとコミカルな雰囲気が楽しいゲームなのだ。



▲ちょっと頭を使わなければ進めないステージも……。一筋縄ではいかないぞ

多彩なアクションを使いこなせ!!



◀▲左は基本アクションの「つかむ」。右は空中に停滞できる「ホバリング」だ

ゆけゆけ!!トラブルメーカーズ
■エニックス ■アクション
■8,900円 ■6月27日発売予定

©TREASURE・エニックス 1997

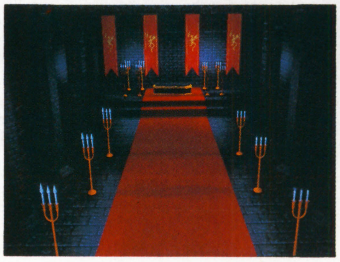
悪魔の牙城 早くもイメージCGが公開された！『ドラキュラ3D（仮）』

コナミの看板タイトルの中でも根強い人気を持つ『悪魔城ドラキュラ』シリーズ。先月その最新作として，ニンテンドウ64版『ドラキュラ3D（仮）』が発表されたばかりだが，そのイメージ画面が公開されたので，さっそく紹介しよう。これまでのスタイルを一新した，新世代の『ドラキュラ』になりそうだ。今後の続報を待て！

▼屈強そうな体を持つリザードマン

▲おなじみの敵キャラ，スケルトンだ

▼教会の内部だろうか。両端にならぶ燭台からもれる光が，なんとも幻想的だ。ここでどんな戦いがくり広げられるのか？



▲シリーズを通じておなじみの武器，ムチをふるう主人公。攻撃だけでなくワイヤーのような使いかたもできるのだろうか？

今月の新作

今月発売されるソフトは3タイトル。『時空戦士テュロック』は，3D視点によるアクション・シューティングで，映像の美しさが特徴的だ。年配のかたにはニンテンドウ64初の囲碁ソフトとなる『雷のごとく』がオススメ。

ワイルドチョッパーズ

5/30 ■セタ ■シューティング ■8,800円 ■64メガ・カートリッジ

近未来が舞台のポリゴン・シューティング。性能のことなる8機の戦闘ヘリをあやつり，各ステージの任務を遂行していく。2D&3D画面の長所を融合したという「疑似3Dビューシステム」を採用。

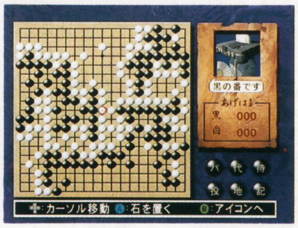
時空戦士テュロック

5/30 ■アクレイムジャパン ■3Dシューティング ■7,800円 ■64メガ・カートリッジ

従来の同系作品に“高さ”の概念と謎解きの要素を加えたアクション・シューティング。よみがった悪の破界神を倒すため，モンスターやトラップが待ち受ける全8ワールドを探索する。

雷のごとく～超高速囲碁

5/中 ■セタ ■囲碁 ■9,800円（予価） ■32メガ・カートリッジ



マシンパワーをフルに活かした思考時間の速さが特徴の囲碁ソフト。プレイモードは，通常対局の「仁王門」，10人のCPUキャラを勝ち抜く「登竜門」，ルール解説の「囲碁入門」の3種類がある。

DataBase ニンテンドウ64新作発売予定表

ケムコからラリー・レーシング，アスミックからプロレス・ゲーム，さらにアスキーからはレースゲームが発表された。『ゼルダの伝説64（仮）』は，カートリッジ版が先行発売され，のちに64DD版がリリースされる。

発売日	タイトル	ジャンル	発売元	価格
5月下旬	64大相撲（仮）	相撲	ボトムアップ	未定
春頃予定	ヘクセン	3Dアクション	ゲームバンク	（予）8,800円
6月14日	スターウォーズ ～シャドウズ・オブ・ジ・エンパイア	3Dシューティング	任天堂	未定
6月27日	ゆけゆけ!!トラブルメーカーズ	アクション	エニックス	8,900円
6月予定	The麻雀64	麻雀	ビデオシステム	（予）9,800円
7月予定	マルチレーシング チャンピオンシップ	レーシング	イマジニア	8,900円
	森田将棋64	将棋	セタ	未定
	レブ・リミット	レーシング	セタ	未定
	ソニックウイングスアサルト	3Dシューティング	ビデオシステム	（予）9,800円
8月1日	麻雀放浪記クラシック	麻雀	イマジニア	8,900円
8月予定	★トップギアラリー	レーシング	ケムコ	未定
夏頃予定	3D格闘（仮）	対戦格闘	イマジニア	未定
	魔法聖紀エルテイル	RPG	イマジニア	未定
	リーズン（仮）	ボードゲーム	イマジニア	未定
	飛龍の拳ツイン	対戦格闘	カルチャーブレーン	未定
	がんばれゴエモン5 ～ネオ桃山幕府のおどり	アクション	コナミ	未定
	ヨッシーアイランド64（仮）	アクション	任天堂	未定
	ミッション・インポッシブル	AVG	パック・イン・ソフト	未定
	Jリーグイレブンビート1997	サッカー	ハドソン	未定
9月予定	★エアロゲイジ	レーシング	アスキー	未定
11月予定	カメレオン・ツイスト	アクション	日本システムサプライ	未定
秋頃予定	★バーチャル・プロレスリング ウルトラバトルロイヤル（仮）	プロレス	アスミック	未定
	Jリーグダイナマイトサッカー64	サッカー	イマジニア	8,900円
	シムシティ2000（仮）	SLG	イマジニア	未定
12月予定	ハイパーオリンピック イン ナガノ（仮）	アクション	コナミ	未定
97年予定	プロ麻雀 極64	麻雀	アテナ	未定
	超時空要塞マクロス アナザー・ディメンション（仮）	フライトSLG	トミー	未定
	新日本プロレス闘魂炎導 ～Brave spirits	プロレス	ハドソン	未定
	デュアルヒーローズ	対戦格闘	ハドソン	未定
	爆ボンバーマン	アクション	ハドソン	未定
	スーパーロボットスピリッツ	対戦格闘	バンプレスト	未定
	フライトシミュレータ（仮）	フライトSLG	ビデオシステム	未定
	ゼルダの伝説64（仮）	ARPG	任天堂	未定
98年春頃予定	ジャングル大帝	AVG	任天堂	未定
未定	ブレードアンドバレル	3Dシューティング	ケムコ	未定
	新・格闘～バトルダンサーズ（仮）	対戦格闘	コナミ	未定

★……今月DataBaseに初登場した新作

発売日	タイトル	ジャンル	発売元	価格
未定	ドラキュラ3D（仮）	アクション	コナミ	未定
	キャバリーバトル3000	レーシング	日本システムサプライ	未定
	F-ZERO64（仮）	レーシング	任天堂	未定
	カービィのエアライド（仮）	アクション	任天堂	未定
	ゴールデンアイ 007（仮）	3Dシューティング	任天堂	未定
	ゴルフ（仮）	ゴルフ	任天堂	未定
	バギーブギー（仮）	アクション	任天堂	未定
	ボディハーベスト（仮）	アクション	任天堂	未定
	マザー3～キマイラの森（仮）	RPG	任天堂	未定
	マリオRPG 2（仮）	RPG	任天堂	未定
	金田一少年の事件簿（仮）	未定	ハドソン	未定
	パワーリーグ64（仮）	野球	ハドソン	未定

■先月号に掲載したデータが以下のように変更されました……●Cu-On-Pa（クオンパ）（T＆Eソフト）未定

セガサターン

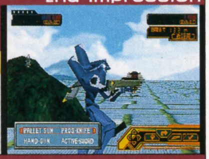
SEGASATURN

HOT 10

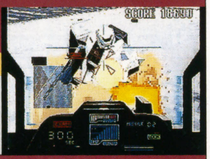
今月の売れ筋ソフト

顔ぶれが一新した今月のランキング。トップには『新世紀エヴァンゲリオン2nd Impression』，5位には旧作のニュー・パッケージと，『エヴァ』シリーズが根強い人気を見せつけた。

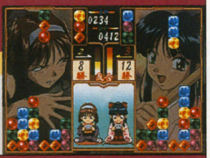
1 新世紀エヴァンゲリオン 2nd Impression
初登場
●セガ
●AVG
●6,800円



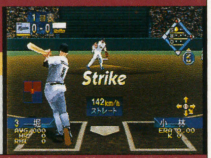
2 機動戦士ガンダム外伝III～裁かれし者
初登場
●バンダイ
●3Dシューティング
●4,800円



3 花組対戦コラムス
初登場
●セガ
●アクションパズル
●5,800円



4 プロ野球グレイテストナイン'97
初登場
●セガ
●野球
●5,800円



5 新世紀エヴァンゲリオン（ニューパッケージ）
前7位
●セガ
●AVG
●2,800円

6 初登場 Jリーグビクトリーゴール'97
●セガ
●サッカー
●5,800円

7 初登場 サイバーボッツ～フルメタルマッドネス
●カプコン
●対戦格闘
●5,800円／7,800円（超限定版）

8 初登場 アドバンスド・ワールド・ウォー 千年帝国の興亡
●セガ
●SLG
●6,800円

9 初登場 ザ・コンビニ～あの町を独占せよ
●ヒューマン
●SLG
●5,800円

10 前2位 ぷよぷよSUN
●コンパイル
●アクションパズル
●4,800円

新機軸 光栄が新作2タイトル＋αを発表したのだ

先月開催された東京ゲームショウの併設会場にて，光栄のサターン新作発表会が行なわれたので，さっそくその内容をお知らせしよう。発表されたのは「セガサターン用ワープロセット（デジタルカメラ対応版）」と下の2作品。ワープロセットは，従来版にデジタルカメラやビデオから画像を取り込む機能を付加したバージョン。取り込んだ画像を市販の台紙にカラー印刷できるのだ。（白川大輔）

七つの秘館 戦慄の微笑

発表されたタイトルのひとつがこの『七つの秘館　戦慄の微笑』だ。昨年発売されたAVG『七つの秘館』の続編的作品で，今回は南海の孤島に点在する館を舞台に，ストーリーが展開するぞ。本作最大の特徴として「ペアコンシステム」が挙げられる。これはペアで協力するプレイ・スタイルで，画面を2分割してふたりが個別に行動できるというもの。ひとりで遊ぶ場合は，相手をコンピュータが担当する。期待の持てるシステムだ。

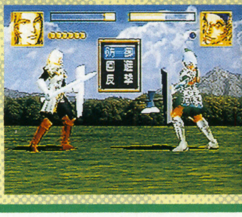
◀主人公はふたりの男女。声優は國府田マリ子と緑川光

▶今回も，ポリゴンで描かれた世界を探索するのだ

▲これはイメージ・イラスト。イラストからも不気味なカンジが漂ってくる

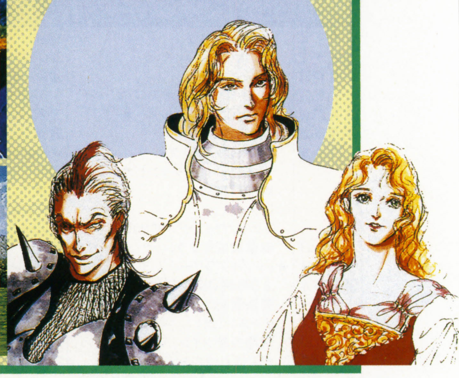
Söldnerschild ゼルドナーシルト

もう1タイトルは，シミュレーションRPG『ゼルドナーシルト』（発売：セガ）。6つの国家が覇を競う世界のなかで，プレイヤーは傭兵（ゼルドナー）として，自分自身が信じる国家に力を貸す。ゲーム序盤は所属している部隊に従って行動するだけだが，後半になると傭兵団を指揮したり，自己の勢力を拡大するなど，さまざまな行動が可能になるぞ。



▲▶特定の部隊同士が接触すると，一騎打ちが行なわれることも

キャラ・デザインは小島文美だ！



今月の新作

『スカルファング』『ステークスウィナー2』『エーベルージュ』など，他機種からの移植作品が目立つ今月。オススメは『ダークハンター（下）』。教育ソフトでありながら，ストーリー自体も楽しめるエンターテインメント性の高い作品に仕上がっている。AVGが好きなプレイヤーには，話題性の高かった『機動戦艦ナデシコ』がいいだろう。原作を知っていると，より楽しめるぞ。

ジ アンソルブド

5／2 ■ヴァージンインタラクティブ ■AVG ■7,800円 ■CD-ROM（3枚組）

ロサンゼルスを舞台に展開するホラーAVG。プレイヤーは新聞記者のマック・キャラハンとなり，ロスで起こっている猟奇殺人事件の謎を追う。70分以上におよぶ実写映像が特徴。

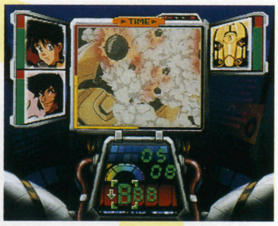
ステークスウィナー2～最強馬伝説

5／2 ■ザウルス ■競馬 ■5,800円 ■CD-ROM

［ネオジオから移植］手綱ボタンとムチボタンを使用してレースを勝ち抜くアクション・ゲーム。アイテム・ショップなどの新要素や，馬主としてGI馬を育てるオリジナル・モードが追加された。

機動戦艦ナデシコ ～やっぱり最後は「愛が勝つ」?

5/2 ■セガ ■AVG ■5,800円 ■CD-ROM



▶戦闘シーンでは、戦うだけでなく女性クルーと仲よくなるチャンスも……

◀ユリカやメグミたちも登場。アニメと同様、恋のバトルロイヤルが展開する

麻宮騎亜原作のアニメをAVG化。主人公アキトとなって，ナデシコのクルーたちとともに敵である木星蜥蜴と戦う。戦闘シーンは簡単なアクションになる。各章の終わりには次章の予告編も登場。

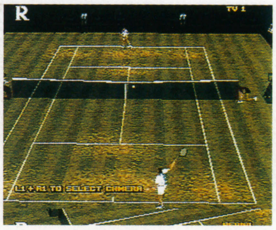
ファンキーヘッドボクサーズ+

5/2 ■吉本興業 ■ボクシング ■5,800円 ■CD-ROM

［アーケードから移植］同名ゲームのニュー・バージョン。前作のボスキャラや隠しキャラを使えるほか，攻撃回避の難易度の変更や，CPU戦を簡単にするなど，初心者でも楽しめるようになった。

ブレイクポイント

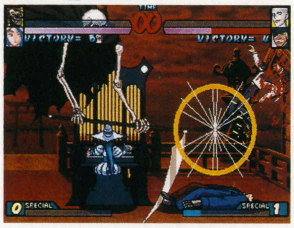
5/16 ■パック・イン・ソフト ■テニス ■6,800円 ■CD-ROM



リアルな実戦感覚を追求した本格派テニスゲーム。選手の動きは，すべてモーション・キャプチャーによって制作している。多彩なストロークを生み出せる「ボタンコンビネーション」機能を搭載。

グルーヴ オン ファイト

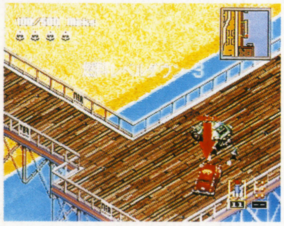
5/16 ■アトラス ■対戦格闘 ■5,800円／7,800円(拡張RAMカートリッジ同梱版) ■CD-ROM



［アーケードから移植］『豪血寺』シリーズ第4弾。前作同様，2キャラクターを選択して闘うチームバトルで，アーケードモード以外にVSモードもあり，最大4人まで同時に対戦ができる。

クライムウェーブ

5/16 ■ヴァージンインタラクティブ ■レーシング ■6,800円 ■CD-ROM



無秩序化した未来都市を舞台に，ライバルたちとともに賞金首を狙うレーシング・アクション。スポーツカー，4駆など8種類のマシンを乗りこなし，賞金首の操作するターゲット車を破壊する。

エーベルージュ

5/16 ■タカラ ■SLG ■6,800円 ■CD-ROM(2枚組)

［パソコンから移植］5年間の学園生活を通して，武術や学問の修業をしたり，クラスメイトとの恋愛を体験するSLG。サターン版では，ムービーやイベント，声優によるセリフなどが追加された。

BLAM！マシーンヘッド

5/23 ■ヴァージンインタラクティブ ■3Dシューティング ■5,800円 ■CD-ROM

［海外から移植］謎の殺人ウィルス・マシーンヘッドを滅亡させるため，「ホーバルブレード」をあやつってミッションをクリアしていく。エリアごとにムービー・シーンが挿入される。

ダークハンター(下)妖魔の森

5/30 ■光栄 ■教育 ■6,800円 ■CD-ROM

［パソコンから移植］アニメーション・ドラマを楽しみながら英語を学習できるエデュテインメント・ソフトの下巻。3人の主人公全員のシナリオをプレイすることで物語の全貌が明らかになる。

スカルファング～空牙外伝

5/30 ■データイースト ■シューティング ■5,800円 ■CD-ROM

▶敵に攻撃されると，シールドが減少していく。なくなると1ミスだ

◀選べる機体は4種類。それぞれことなる「特殊攻撃」を持っているぞ

［アーケードから移植］“牙”シリーズの最新作で，制限時間内にボスを倒すのが目的。新要素を追加したエクストラ・モードや，ボスと連続して戦うトライアル・モードなども遊べる。

JリーグGO GO GOAL！

5/30 ■テクモ ■サッカー ■5,800円 ■CD-ROM

'97年度の最新選手データを収録した戦略性重視のサッカー・ゲーム。選手たちはポリゴンで構成されており，60分の1フレームのモーションで動作する。「選手別命令コマンド」を搭載。

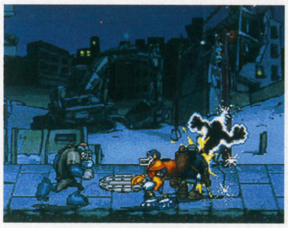
デジタルアンジュ～電脳天使SS

5/30 ■徳間書店インターメディア ■AVG ■5,800円 ■CD-ROM

「ヨハネの黙示録」を題材にしたストーリー重視のAVG。選んだ選択肢によって，展開やエンディングが変化するマルチ方式を採用している。ストーリーはサターン版のオリジナル。

スリー・ダーティ・ドワーブズ

5/30 ■セガ ■アクション ■5,800円 ■CD-ROM



3人一組のドワーフをあやつってステージ・クリアをめざすアクション・ゲーム。バットやボール，ボーリングのピンなどの武器を使って，敵キャラと戦っていく。3人までの同時プレイが可能。

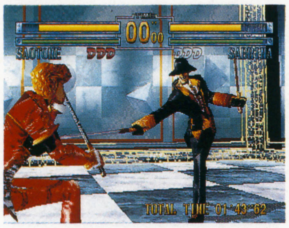
インパクトレーシング

5/下 ■ココナッツジャパンエンターテイメント ■レーシング ■6,800円 ■CD-ROM

規定のタイム・リミット内にトラックを周回するシューティング感覚のレースゲーム。マシンに装備されたレーザーやミサイルで，ライバルたちのマシンを破壊しながらゴールをめざす。

ディ・サード

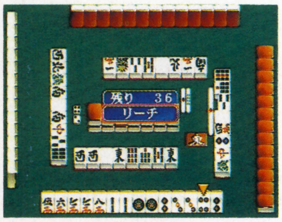
5／下 ■タカラ ■対戦格闘 ■5,800円 ■CD-ROM



ポリゴンを使用した対戦格闘。高速移動であるDDシステムやステージの特徴がゲーム性に反映するなど，従来の対戦格闘にはなかった要素を取り入れている。箕輪　豊がキャラ・デザインを担当。

日本プロ麻雀連盟公認 道場破り

5／下 ■ナグザット ■麻雀 ■5,800円 ■CD-ROM



日本プロ麻雀連盟所属の雀士による数千局の対局をデータ化した麻雀ソフト。プロの打ち筋を再現した「研究モード」と，プロの弟子たちと戦う「道場破りモード」を収録している。

ゼロヨンチャンプDooZy-J Type-R

5／下 ■メディアリング ■レーシング ■6,800円（予価） ■CD-ROM

女性パートナーとともにゼロヨンのチャンピオンをめざすレースゲーム。国産マシン14種類の中から1台を選び，パーツ交換やチューンをほどこしてゼロヨン用に強化していく。

フィッシング甲子園II

5月 ■キングレコード ■フィッシング ■6,800円（予価） ■CD-ROM

［プレイステーションから移植］毎年夏に開催される「釣りの甲子園」のゲーム化第2弾。27人の中から3名でチームを編成し，トーナメント優勝をめざす。2Pモードなどの新モードが追加された。

DataBase セガサターン新作発売予定表

メガドライブ版をまとめた『ソニックジャム』が登場。コンパイルからは『魔導物語』『ディスクステーション』が発表された。『ガングリフォン』の続編や，『リアルバウト餓狼SP』『天草降臨』の移植なども明らかに。

発売日	タイトル	ジャンル	発売元	価格
5月9日	フリートーク・スタジオ ～マリの気ままなおしゃべり	AVG	メディアエンターテイメント	5,800円
5月16日	★キューブバトラー アンナ未来編	デジタルアニメ	やのまんゲームズ	5,800円
5月30日	ダービーアナリスト	競馬予想	メディアエンターテイメント	6,800円
春頃予定	実況パワフルプロ野球'97開幕版	野球	コナミ	未定
	フェイクダウン（仮）	AVG	システムサコム	未定
	超フラッピー	アクションパズル	デービーソフト	5,800円
6月6日	ゲーム天国	シューティング	ジャレコ	5,800円
	ゲーム天国 極楽パック	シューティング	ジャレコ	7,800円
6月13日	ウエルカムハウス	AVG	イマジニア	6,800円
	フルカウルミニ四駆 スーパーファクトリー	SLG	メディアクエスト	（予）5,800円
6月19日	沙羅曼蛇 デラックスパック プラス	シューティング	コナミ	未定
6月20日	★AI囲碁 サターン版	囲碁	アスキーサムシンググッド	6,800円
	マジカルドロップIII ～とれたて増刊号（仮）	アクションパズル	データイースト	5,800円
	MARICA～真実の世界	RPG	ビクターソフト	5,800円
6月27日	真説サムライスピリッツ武士道烈伝	RPG	SNK	6,800円
	★だ・い・す・き♥	SLG	ギャガ・コミュニケーションズ	（予）6,800円
	提督の決断III	SLG	光栄	9,800円
	ゲームウェアVol. 5	ディスクマガジン	ゼネラル・エンタテイメント	2,980円
	ムーンクレイドル	AVG	パック・イン・ソフト	6,800円
	★ウィリー・ウォンバット	アクション	ハドソン	（予）5,800円
	政界立志伝～よい国・よい政治	ボードゲーム	BMGジャパン	5,300円
6月28日	mr.BONES	アクション	セガ	5,800円
6月下旬	大戦略 STRONG STYLE	SLG	OZクラブ	6,800円
6月予定	★PGAツアー'97	ゴルフ	エレクトロニック・アーツ・ビクター	5,800円
	★羅媚斗（ラビット）	対戦格闘	エレクトロニック・アーツ・ビクター	未定
	ルナ～シルバースターストーリーMPEG版	RPG	角川書店／ゲーム アーツ	（予）6,800円
	★クイズなないろドリームス 虹色町の奇跡	クイズ	カプコン	5,800円
	プラドルDISC vol. 4 黒田美礼	写真集	Sada Soft	3,000円
	プラドルDISC 特別編 キャンペーンガール'97	データベース	Sada Soft	3,000円
	★ソニックジャム	アクション	セガ	4,800円
	トップアングラーズ	フィッシング	ナグザット	5,800円
	落ちゲー・デザイナー 作ってポン！	ツール	パック・イン・ソフト	5,800円
	超時空要塞マクロス ～愛・おぼえていますか	シューティング	バンダイビジュアル	（予）6,800円
	マス・デストラクション（仮）	アクション	BMGジャパン	5,800円
	はるかぜ戦隊Vフォース	SLG	ビング	5,800円
7月10日	ときめきメモリアルドラマシリーズvol. 1 ～虹色の青春	AVG	コナミ	（予）4,800円
7月11日	アルバムクラブ	その他	ソシエッタ代官山	未定
7月25日	スーパーロボット大戦F	SLG＋RPG	バンプレスト	6,800円
7月28日	悠久幻想曲	SLG	メディアワークス	（予）5,800円
7月下旬	スレイヤーズろいやる	SLG＋RPG	角川書店／ESP	未定
	★ルパン三世 THE MASTER FILE 2	データベース	Spike	5,800円
7月予定	★ガンフロンティア	シューティング	エクシングエンタテイメント	（予）4,800円
	★プリルラ	アクション	エクシングエンタテイメント	（予）4,800円
	★ワンダー3	オムニバス	エクシングエンタテイメント	（予）5,800円
	出動！ミニスカポリス	エンターテインメント	Sada Soft	未定
	サイドポケット3	ビリヤード	データイースト	5,800円
	ラングリッサーIV（仮）	SLG＋RPG	メサイヤ	5,800円
	ラングリッサーIV スペシャルパッケージ（仮）	SLG＋RPG	メサイヤ	6,800円
	★サターンミュージックスクール	ツール	ワカ製作所	8,800円

発売日	タイトル	ジャンル	発売元	価格
8月8日	ぱにっくちゃん（仮）	AVG	イマジニア	6,800円
	★（タイトル未定）	その他	ジーク	未定
8月予定	★WHIZZ（ウィズ）	アクション	バンダイビジュアル	5,800円
	★奥菜　恵　恋のサマーファンタジー in宮崎シーガイア	SLG	バンダイビジュアル	5,800円
	★ダークシード2	AVG	バンダイビジュアル	5,800円
	★メックウォリア2	3Dアクション	バンダイビジュアル	5,800円
	タイムボカンシリーズ ボカンと一発！ドロンボー完璧版	シューティング	バンプレスト	（予）5,800円
夏頃予定	ボイスファンタジア	AVG	アスク講談社	6,800円
	★ワールドエボリューションサッカー	サッカー	アスミック	（予）5,800円
	デザエモン2（DEZA 2）	ツール	アテナ	（予）5,800円
	デザエモン2（DEZA 2）限定版	ツール	アテナ	未定
	デザイア 背徳の螺旋	AVG	イマジニア	未定
	★イメージファイト＋Xマルチプライ	シューティング	エクシングエンタテイメント	（予）4,800円
	★エドワード・ランディ	アクション	エクシングエンタテイメント	（予）4,800円
	★黒の断章	AVG	OZクラブ	6,300円
	X-MEN vs. ストリートファイター	対戦格闘	カプコン	未定
	バイオハザード	AVG	カプコン	5,800円
	マーヴル・スーパーヒーローズ	対戦格闘	カプコン	未定
	ロックマンX4	アクション	カプコン	未定
	爆れつハンターR	RPG	キングレコード	5,800円
	★御意見無用	対戦格闘	ケイエスエス	5,800円
	エンジェルグラフィティS ～あなたへのプロフィール	SLG	ココナッツジャパンエンターテイメント	未定
	★プラドルDISC 特別編 コスプレイヤーズ2	データベース	Sada Soft	3,800円
	フォトジェニック	SLG	サンソフト	未定
	リブン～ザ・セキュール・トゥ・ミスト	AVG	サンソフト	未定
	忍者じゃじゃ丸くん～鬼斬忍法帖	アクション	ジャレコ	5,800円
	★冒険活劇モノモノ	RPG	翔泳社	未定
	AZEL　パンツァードラグーンRPG（仮）	RPG	セガ	未定
	Jリーグ プロサッカークラブをつくろう！2（仮）	サッカーSLG	セガ	未定
	ラストブロンクス	対戦格闘	セガ	未定
	アサルトリグス	3Dシューティング	ソフトバンク	5,800円
	ドゥーム	3Dアクション	ソフトバンク	5,800円
	プレイマルレイジ	格闘アクション	ソフトバンク	3,800円
	街	サウンドノベル	チュンソフト	未定
	サンダーフォースV	シューティング	テクノソフト	未定
	シルエット・ミラージュ	アクション	トレジャー	未定
	★究極タイガーIIPLUS	シューティング	ナグザット	5,800円
	マイドリーム～オンエアーが待てなくて	SLG	日本クリエイト	未定
	仙窟活龍大戦 カオスシード	SLG	ネバーランドカンパニー	未定
	VIRUS（ウイルス）	AVG	ハドソン	未定
	★桃太郎道中記	ボードゲーム	ハドソン	未定
	ハークスアドベンチャー	RPG	BPS	（予）5,800円
	★ブルーブレイカー～剣よりも微笑みを	RPG	ヒューマン	未定
	ビーチでリーチ（仮）	麻雀	毎日コミュニケーションズ	（予）5,800円
	ライフスケイプ2 ボディーバイオニクス ～驚異の小宇宙 人体	アクション	メディアクエスト	5,800円
	タクティカル ファイター	SLG	メディアリング	未定
	ミントン警部の捜査ファイル「道化師殺人事件」	AVG	リバーヒルソフト	未定
	★ナイトゥルース3～二つだけの真実	デジタルコミック	レイアップ	5,800円
	リアルサウンド～風のリグレット	AVG	ワープ	6,400円

（RAM）……拡張RAMカートリッジ専用／（M）……モデム対応／★……今月DataBaseに初登場した新作

発売日	タイトル	ジャンル	発売元	価格
9月予定	★パチスロ完全攻略(仮)	パチスロ	日本シスコン	(予) 6,800円
11月予定	ファルコムクラシックス	ARPG	日本ビクター	5,800円
	ファルコムクラシックス初回限定版	ARPG	日本ビクター	6,800円
秋頃予定	ギルティ・ギア	対戦格闘	アークシステムワークス	5,800円
	ジーベクター	3Dシューティング	ITOCHU	未定
	カルドセプト	ボードゲーム	大宮ソフト	未定
	★きゃんきゃんバニーエクストラ	AVG	キッド	未定
	ソロ・クライシス	SLG	クインテット	未定
	★ゼルドナーシルト	SLG+RPG	セガ	(予) 7,800円
	スーチーパイ3 ～ドキドキ♥ナイトメア(仮)	AVG	ジャレコ	未定
	★ウィザードリィネメシス(仮)	RPG	ショウエイシステム	未定
	★セガ・ツーリングカーチャンピオンシップ	レーシング	セガ	未定
	★R?MJ(仮)	AVG	バンダイ	未定
	雀じゃん恋しましょ	麻雀／花札	ビスコ	未定
	英雄志願～Gal Act Heroism	RPG	マイクロキャビン	6,800円
	HOP STEP あいどる★	SLG	メディアエンターテイメント	6,800円
	レイヤーセクションII	シューティング	メディアクエスト	未定
12月12日	マリア(仮)	AVG	アクセラ	6,800円
12月予定	速攻生徒会(仮)	未定	バンプレスト	(予) 5,800円
97年予定	ウィザーズハーモニー2	SLG	アークシステムワークス	4,900円
	スノークイーン	絵本	アリアドネ メディア	4,800円
	JリーグエキサイトステージV I	サッカー	エポック社	未定
	マリオ武者野の超将棋塾	将棋	キングレコード	(予) 7,800円
	モトクロス(仮)	SLG	ココナッツジャパンエンターテイメント	未定
	バーチャル・シアター・シリーズ① 天国に行けないパパ	教養	サクセス	6,800円
	バーチャル・シアター・シリーズ② 愛しすぎて	教養	サクセス	6,800円
	バーチャル・シアター・シリーズ③ ボーイズ・ライフ	教養	サクセス	6,800円
	バーチャル・シアター・シリーズ④ インターセプター	教養	サクセス	6,800円
	バーチャル・シアター・シリーズ⑤ 嵐が丘	教養	サクセス	6,800円
	バーチャル・シアター・シリーズ⑥ ゾンビ	教養	サクセス	6,800円
	バーチャル・シアター・シリーズ⑦ サンドロット	教養	サクセス	6,800円
	バーチャル・シアター・シリーズ⑧ 愛の果てに	教養	サクセス	6,800円
	バーチャル・シアター・シリーズ⑨ 恋のゆくえ	教養	サクセス	6,800円
	バーチャル・シアター・シリーズ⑩ スイッチング・チャンネル	教養	サクセス	6,800円
	真髄・碁仙人(仮)	囲碁	J・ウイング	(予) 8,900円
	バロック	RPG	スティング	未定
	幻の魚	SLG	ソフトオフィス	未定
	ジュンクラシック(仮)	ゴルフ	T＆Eソフト	未定
	スチームハーツ	シューティング	TGL	7,800円
	デッドオアアライブ	対戦格闘	テクモ	未定
	ファラドゥーン ザ・レジェンド・オブ・ドラゴンキャッスル	ARPG	パイオニアLDC	未定
	銀河お嬢様伝説ユナ3 ～ライトニング・エンジェル	SLG	ハドソン	未定
	古伝降霊術 百物語	AVG	ハドソン	未定
	バルクスラッシュ	3Dシューティング	ハドソン	未定
	ドリームスクウェア 山田まりや	エンターテインメント	ビデオシステム	3,800円
冬頃予定	★七つの秘館～戦慄の微笑	AVG	光栄	未定
	★ディスクステーション サターン	ディスクマガジン	コンパイル	(予) 1,980円
	★魔導物語	RPG	コンパイル	(予) 5,800円
未定	パチンコ倶楽部	パチンコ	I.S.C.	未定
	NHLブロックアウェイ	アイスホッケー	アクレイムジャパン	未定
	オールスターベースボール	野球	アクレイムジャパン	未定
	ナイスショット	ゴルフ	アクレイムジャパン	5,800円
	バトルスポーツ	スポーツ	アクレイムジャパン	未定
	囲碁	囲碁	アスキー	6,800円
	★音楽ツクール かなでーる2	ツール	アスキー	(予) 5,800円
	ダービースタリオン(仮)	競馬SLG	アスキー	未定
	★あすか120%リミテッド	対戦格闘	アスク講談社	未定
	★ブック・オブ・ソーサリーズ	ARPG	アトラス	未定
	★南方珀堂登場	AVG	アトラス	未定
	プロピンボール	ピンボール	イマジニア	未定
	★サムライスピリッツ天草降臨(RAM)	対戦格闘	SNK	未定
	★リアルバウト餓狼伝説 スペシャル(RAM)	対戦格闘	SNK	未定
	センチメンタル・グラフティ	AVG+RPG	NECインターチャネル	未定
	卒業S	SLG	NECインターチャネル	(予) 6,800円
	同級生2	AVG	NECインターチャネル	未定
	ドラゴンナイト4	SLG	NECインターチャネル	未定
	魔法少女プリティサミー ～恐るべし身体測定！核爆発5秒前!!	デジタルコミック	NECインターチャネル	未定
	モンスターメーカー ～ホーリーダガー(仮)	SLG	NECインターチャネル	(予) 6,800円
	ドラゴンナイト	RPG	エルフ	未定
	神罰 人生の意味	SLG	ガイナックス	未定
	デジタルピンボール ～ラストグラディエーターズver.9.7	ピンボール	KaZe	未定
	魔法学園ルナ！	RPG	角川書店／ESP	(予) 6,800円

発売日	タイトル	ジャンル	発売元	価格
未定	ルナ～エターナルブルー	RPG	角川書店／ゲーム アーツ	未定
	X2	シューティング	カプコン	未定
	スーパーアドベンチャー ロックマン	AVG	カプコン	未定
	★ストリートファイターコレクション(仮)	対戦格闘	カプコン	未定
	★ダンジョンズ＆ドラゴンズ® コレクション(仮)	格闘アクション	カプコン	未定
	バイオハザード2	AVG	カプコン	未定
	★ガングリフォン2(仮)	3Dアクション	ゲーム アーツ	未定
	グランディア	RPG	ゲーム アーツ	未定
	ゲーム日本史～天下人 秀吉と家康	教育	光栄	6,800円
	ヴァンダルハーツ ～失われた古代文明	RPG	コナミ	未定
	幻想水滸伝	RPG	コナミ	未定
	コントラ～レガシー・オブ・ウォー	アクション	コナミ	未定
	ときめきメモリアルSelection 2(仮)	その他	コナミ	未定
	ときめきメモリアルドラマシリーズvol. 2 ～彩(あやどり)ラブソング	AVG	コナミ	未定
	ときめきメモリアルドラマシリーズvol. 3	AVG	コナミ	未定
	ときめきメモリアル対戦とっかえだま	アクションパズル	コナミ	未定
	リーサルエンフォーサーズ デラックスパック	ガンシューティング	コナミ	未定
	タクティクスフォーミュラワン	ボードゲーム	ザ・マンブリーズ	未定
	現代大戦略ストライクス	SLG	システムソフト	未定
	X-JAPAN 2	エンターテインメント	セガ	未定
	ソニック・ザ・ファイターズ(仮)	対戦格闘	セガ	未定
	バーチャファイター3	対戦格闘	セガ	未定
	ハート・オブ・ダークネス	アクション	セガ	未定
	★宇宙のランデヴー～RAMA	AVG	ソフトバンク	6,800円
	オフロード	レーシング	ソフトバンク	3,800円
	東京幻夢大学(仮)	SLG	ナグザット	未定
	★日常ちゃ惨事!?～吉永家の一週間	ガンシューティング	ナグザット	未定
	もってけたまごスペシャル(仮)	アクション	ナグザット	未定
	★マイドリーム～オンエアーが待てなくて	SLG	日本クリエイト	未定
	スーパー301SQ.(スクォードロン)(仮)	SLG	日本物産	未定
	テラクレスタ3D	シューティング	日本物産	未定
	V.R.麻雀(仮)	麻雀	日本物産	未定
	USドラッグチャンプ(仮)	レーシング	日本物産	未定
	ロッククライミング「未踏峰への挑戦」 ヒマラヤ編	SLG	NETYOU	未定
	大江戸ルネッサンス	SLG	パック・イン・ソフト	未定
	エアーコマンダー	フライトSLG	バンプレスト	(予) 5,800円
	ロボット混戦RPG(仮)	RPG	バンプレスト	未定
	オベリスク ～プロジェクト・オスカーを遂行せよ	AVG	BMGジャパン	6,800円
	スワッグマン	アクション	ビクターソフト	未定
	ダンジョン・マスター(仮)	RPG	ビクターソフト	未定
	かもめ大作戦～女神たちのささやき	SLG	ビング	未定
	★バックガイナー～よみがえる勇者たち	SLG	ビング	未定
	スタートリング・オデッセイI ～ブルーエボリューション	RPG	レイフォース	未定
	スタートリング・オデッセイII ～魔竜戦争	RPG	レイフォース	未定
	スタートリング・オデッセイIII ～ミレニアムの聖戦	RPG	レイフォース	未定

■先月号に掲載したデータが以下のように変更されました……●怪盗セイント・テール(トミー)未定→開発休止●RENSA～恋鎖(シグナルライト)97年→開発休止●クレイジーイワン(ソフトバンク)未定●紫炎龍(童)未定／価格未定→6月27日／(予)5,800円●新・海底軍艦～鋼鉄の孤独(アスキー)4月上旬→4月4日●アモック(光栄)未定●きゅー爆っく(アクティビジョン・ジャパン)未定●リターンファイアー(ソフトバンク)夏頃●太平洋の嵐2～疾風の艨艟(イマジニア)4月下旬→6月13日●DEKA4駆～タフ・ザ・トラック(ヒューマン)4月25日→5月2日●GRANDREAD(バンプレスト)4月→5月下旬●エルフを狩るモノたち(アルトロン)4月18日→4月25日●クロウ(アクレイムジャパン)4月→4月25日●シヴィライゼーション～新・世界七大文明(アスミック)4月25日→5月2日●わくわく7(サンソフト)4月25日→6月20日●東京SHADOW(タイトー)4月11日→4月25日●龍的五千年(イマジニア)4月25日→5月23日●WARA² WARS 激突！大軍団バトル(翔泳社)4月25日→5月23日

プレイステーション

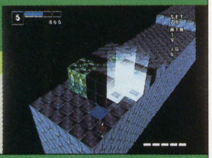
PLAYSTATION

HOT 10

今月の売れ筋ソフト

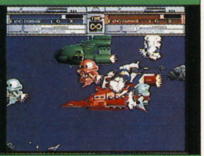
ついに『FFVII』がトップの座を明け渡し，地味ながらもハマる脳ゲー『I.Q』が1位となった。ほかには，『SDガンダム』『ドラキュラ』『ゼビウス』といった，人気作の続編が順当にランクイン。

1 I.Q～インテリジェントキューブ



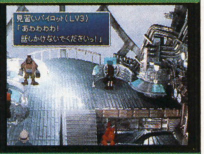
↑前2位
●ソニー・コンピュータエンタテインメント
●アクションパズル
●4,800円

2 SDガンダム Gセンチュリー



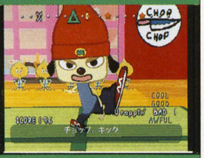
初登場
●バンダイ
●SLG
●6,800円

3 ファイナルファンタジーVII



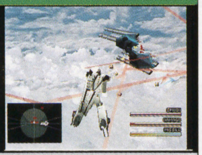
前1位
●スクウェア
●RPG
●6,800円

4 パラッパラッパー



前4位
●ソニー・コンピュータエンタテインメント
●アクション
●4,800円

5 マクロス デジタルミッションVF-X



前3位
●バンダイビジュアル
●3Dシューティング
●6,800円

6 初登場 悪魔城ドラキュラX～月下の夜想曲
●コナミ
●ARPG
●5,800円

7 初登場 ゼビウス3D／G+
●ナムコ
●シューティング
●5,800円

8 初登場 新スーパーロボット大戦スペシャルディスク
●バンプレスト
●データベース
●2,800円

9 前7位 クーロンズ・ゲート～九龍風水傳
●ソニー・ミュージックエンタテインメント
●RPG
●7,800円

10 ↑再登場 クラッシュ・バンディクー
●ソニー・コンピュータエンタテインメント
●アクション
●4,800円

失敗は成功の母 材料を集めてアイテムを作る！新感覚のRPGが登場

『マリーのアトリエ』は従来のRPGとはちがい，魔物退治や経験値稼ぎではなく，物を作り出す楽しさに着目した新感覚RPGだ。

とくに秀逸なのは，ゲームの目玉であるアイテム作成のプロセス。アイテムを作るには，主人公マリーの知識や入手困難な材料が必要なため，各地に出かけてそれらを収集しないといけない。より高度なアイテムを作るためには，より困難な冒険に挑まないといけないという，冒険心や探求心を刺激するような作りになっているのだ。

プレイヤーは，いつしか試行錯誤しながらアイテム作成に没頭している自分の姿を発見するだろう。従来のRPGに飽きたなんて人に，ぜひオススメしたい作品だ。

（曳地哲司）

マリーのアトリエ ～ザールブルグの錬金術士

■ガスト ■RPG
■5,800円 ■5月23日発売予定

錬金術士もラクじゃない!!

▲▶お金を稼いで参考書を買い，危険を冒して材料集めを行なう。錬金術士って大変ね

実験の結果はいかに……

▲念願のアイテム作成を実行。失敗したら材料集めの苦労がパァー

ポイッとね 手当たりしだいに投げつけろ！

ものをポイポイ投げつける，痛快アクション・ゲーム『ポイッターズポイント』をご紹介しよう。

ルールは単純明快で，相手キャラクターを攻撃してポイントを稼ぎ，最終的に得た点数によって勝敗が決定する。攻撃は，そこらに落ちている岩やミサイル，モアイや恐竜のタマゴなんかを投げつけるのだが，なんとほかのプレイヤーを持ち上げて投げつけることも可能なのだ。つまり，飛来物を避ける以外に，自分が投げられないように気をつける必要もあるわけ。多人数で遊ぶのには文句なくオススメの1作だ。

◀ゲージを消費する必殺投げはメチャ強力だ！

ポイッターズポイント

■コナミ ■アクション
■4,800円（予価） ■6月12日発売予定

飛びます！

飛びます！

▲リタイア中なのにポイ捨てされる2P（泣）

新製品情報

新型アナログコントローラ

4月25日，SCEから新型のアナログコントローラが発売された。形状は従来のパッドに似たもので，2本のアナログ操作軸と振動機構を標準で搭載している。現在のところ『トバル2』と，今月発売される『エースコンバット2』に対応している。

4月25日発売
形式番号：SCPH-1150
価格3,000円（税別）

音速の戦士！ 世界最速はオレだ！レースと格闘を融合した新感覚ゲーム登場

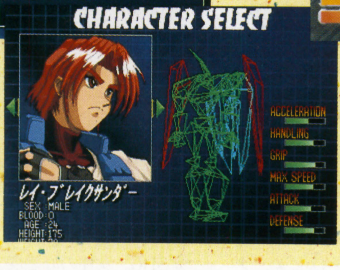
新進気鋭のディー・クルーズが贈る第1弾作品『ディフィート・ライトニング』は，人型マシン（ビークル）で行なうバトルレースを題材とした格闘レーシングだ。

レースには4台のマシンが出場し，制限時間内で得たポイントによって最終順位が決定する。ポイントは周回順位やタイムだけでなく，ボールの有無も関係するぞ。トップでチェックポイントを通過するとボールが与えられ，これを持ったままふたたびチェックポイントを通過できれば高得点がもらえるのだ。ただし，敵に攻撃されるとボールは奪われてしまう。ボールを確保しつつ好タイムで走るのが，勝利への条件なのだ。

ストーリーモードでは，レースを行ないながら物語が進んでいく。キャラによってマシン性能がちがうため，それぞれにあった戦略が必要となる。充実したキー・コンフィグも親切だ。新感覚のアクションをぜひ体験してほしい。

ディフィート・ライトニング

■ディー・クルーズ　■レーシング
■5,800円　■5月23日発売予定



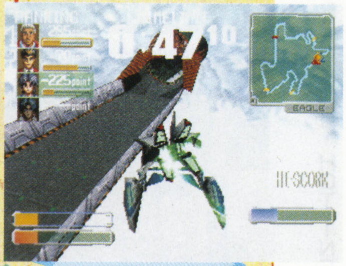
▲キャラクター（ビークル）の性能はどれも一長一短。最初は一番使いやすいキャラをさがしだそう

◀それぞれの思いを秘めたキャラクターたちがレースに参戦，優勝をめざす

勝利をつかめ!!

▲▶しつこく攻撃してくる相手は逆に返り討ちにしてやろう。ただし，ボール保有時の防御技"ソニックフィールド"は耐久力を消費するので，使いすぎると自滅してしまう

▼ブーストを使ったショートカットで最速タイムを狙うのだ！



コースを知れば勝利は我が手に！

今月の新作

今月のイチ押しは，多彩な車を運転して過激に街を疾走する『ランナバウト』。バツグンの壮快感に酔ってもらいたい。いよいよ発売となる『がんばれ森川くん2号』は，バーチャルペット・ブームに乗ってヒットしそうな予感。

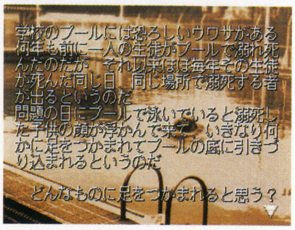
ジ アンソルブド

5/2　■ヴァージンインタラクティブ　■AVG　■7,800円　■CD-ROM（3枚組）

宇宙人説や異常心理犯罪説などがささやかれる猟奇殺人事件の真相をさぐる推理AVG。取材・調査で得た情報をもとに，事件の犯人像や意図を推理し，報告書として真相をまとめるのが目的。

ザ・心理ゲーム2

5/2　■ヴィジット　■占い　■5,800円　■CD-ROM



さまざまな設問に答えてプレイヤーの心理状況を判定する心理ゲームの最新作。ミニゲームの数が増えたのに加え，ジャンルを従来同様の心理分析編とゲーム編にわけ，より遊びやすく改良している。

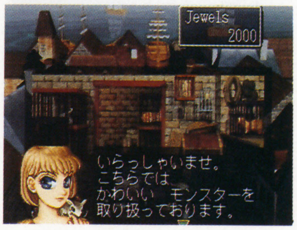
あすか120%エクセレント

5/2　■ファミリーソフト　■対戦格闘　■5,800円　■CD-ROM

多彩なシステムがウリの美少女対戦格闘がパワーアップ。食事や買物ができるアドベンチャー・シーンとステータス育成システムが追加され，RPG風のキャラ成長が楽しめるようになった。

ライアットスターズ

5/2　■ヘクト　■SLG+RPG　■6,800円　■CD-ROM



弱小部隊と呼ばれる第9軍の成長と活躍を描くシミュレーションRPG。登場種族は全124種類あり，経験値を自由に振りわけられる「ジュエルシステム」による自由度の高いキャラ育成が行なえる。

フェイド・トゥ・ブラック

5/2　■エレクトロニック・アーツ・ビクター　■アクション　■5,800円　■CD-ROM

［海外から移植］SFアクションAVGの傑作『フラッシュバック』の続編。ゲーム・システムが前作の2D方式から主人公のビハインド・ビューに変更されたほか，随所にムービーが導入されている。

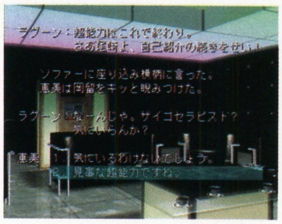
フォーミュラサーカス

5/2　■日本物産　■レーシング　■5,800円　■CD-ROM

フォーミュラ・カーを題材にしたレーシング。全4戦の選手権を戦うグランプリのほか，タイムアタックや予選なしの決勝レースなど，3つのモードで遊べる。自動走行させて観戦することも可能。

あかずの間

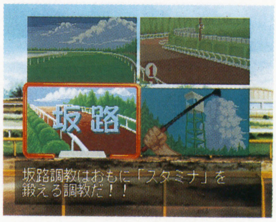
5/9　■ヴィジット　■AVG　■5,800円　■CD-ROM



日本古来の怪談話「あかずの間」をテーマに，近未来の超高層ビルで発生する怪事件を描いたテキストAVG。選択によって物語が枝わかれするマルチ・ストーリー方式を採用している。

ステークスウィナー2～最強馬伝説

5/9　■ザウルス　■競馬　■5,800円　■CD-ROM



［ネオジオから移植］競馬をアクション性の高いレースとして再現した同作品を移植。国内版に加えて海外版の内容を収録したほか，馬の育成・調教を組み込んだオリジナル・モードも完備した。

ナノテックウォリアー

5/9 ■ヴァージンインタラクティブ ■3Dシューティング ■6,500円 ■CD-ROM

最新のナノテクノシップをあやつって敵のナノボットを駆逐していく3Dシューティング。チューブ状のステージを360度自由に滑走し，搭載された兵器とスペシャル・ウエポンを使って戦う。

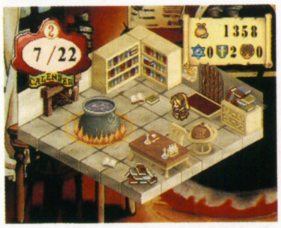
エーベルージュ

5/16 ■タカラ ■SLG ■6,800円 ■CD-ROM(2枚組)

［パソコンから移植］5年間の学園生活を通して，主人公の成長と恋愛を描く育成SLG。グラフィックやイベントを増加，キャラクター同士の会話を音声化するなど，随所が強化されている。

マリーのアトリエ ～ザールブルグの錬金術士

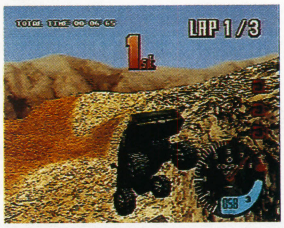
5/23 ■ガスト ■RPG ■5,800円 ■CD-ROM



落ちこぼれの錬金術士マルローネに課せられた，5年間の卒業試験を描くRPG。自由に，または依頼の内容によって，街の外で採取した材料を合成し，さまざまなアイテムを作り出していく。

DEKA4駆～タフ・ザ・トラック

5/23 ■ヒューマン ■レーシング ■5,800円 ■CD-ROM



パワフルな四駆マシンでアップダウンの激しい悪路を走破するレースゲーム。それぞれ性能のことなる6台のマシンから1台を選択し，山道や砂漠，雪道で構成された難解なコースに挑戦する。

ランナバウト

5/23 ■やのまんゲームズ ■レーシング ■5,800円 ■CD-ROM

目的地をめざし，最短ルートをさがしながらコースを疾走するレーシング・ゲーム。登場車種はスポーツカーからバスまで多種多様。それぞれ特徴のある操作性や挙動を再現している。

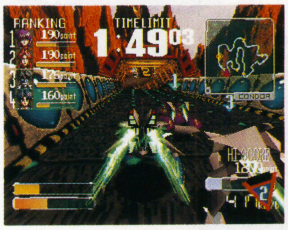
がんばれ森川君2号

5/23 ■ソニー・コンピュータエンタテインメント ■SLG ■4,800円 ■CD-ROM

人工知能で活動するペットを飼育する一風変わった育成SLG。プレイヤーの指示や以前に経験した出来事から学習を重ねていくピットを育て，全部で9つからなるワールドをクリアさせるのが目的。

ディフィート・ライトニング

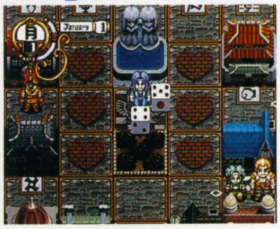
5/23 ■ディー・クルーズ ■レーシング ■5,800円 ■CD-ROM



バトルの要素を取り入れた近未来レーシング。制限時間内で獲得ポイントを競う「H.A.D.CIRCUS」をはじめ，タイムアタックやターゲットの破壊を競うものなど3つのモードを収録。

ネクストキング 恋の千年王国

5/下 ■バンダイ ■SLG ■6,800円／7,800円(限定版) ■CD-ROM



国王に即位するため，有権者の女性と親密度を高めて支持を集めていく対戦恋愛SLG。女性の好感度アップには，プレゼントやイベントの結果が反映される。限定版にはスペシャルCDが付属。

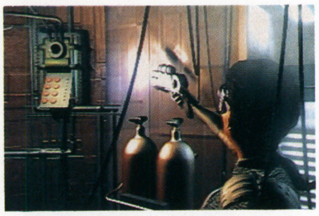
BLAM！マシーンヘッド

5/23 ■ヴァージンインタラクティブ ■3Dシューティング ■5,800円 ■CD-ROM

［海外から移植］マシーンヘッドと呼ばれるウイルスとの死闘を描いた3Dシューティング。戦闘用ホバークラフトを操縦し，破壊目標のコアをめざしてさまざまなミッションをクリアしていく。

スパイダー

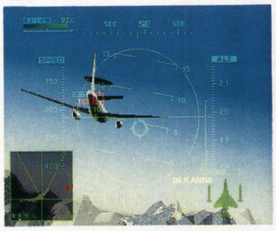
5/23 ■BMGジャパン ■アクション ■5,800円 ■CD-ROM



サイボーグ化されたクモに頭脳を転送した主人公が，強奪された最新技術を取りもどすために追跡を開始する。ステージに隠された武器を活用し，行く手を阻む敵を排除しながら進んでいく。

エースコンバット2

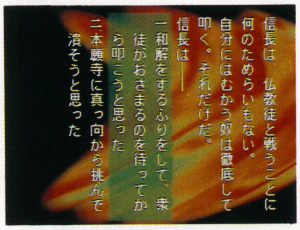
5/30 ■ナムコ ■3Dシューティング ■5,800円 ■CD-ROM



戦闘機同士の迫力あるドッグファイトと多彩なミッションが話題となった3Dシューティングの最新作。グラフィックがさらに強化されたほか，使える機体や収録ミッションも増加している。

信長秘録～下天の夢

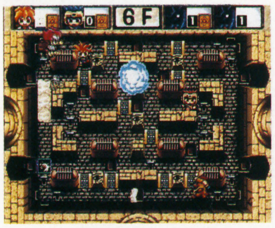
5/30 ■アテナ ■AVG ■5,800円 ■CD-ROM



織田信長を主人公にしたテキストAVG。桶狭間の合戦以後を描く「信長の生涯編」と，本能寺の変を題材とした「本能寺の謎編」の2パート構成で，史実とはことなる信長物語が体験できる。

グリッツ～ザ・ピラミッド・アドベンチャー

5/30 ■三洋電機 ■アクション ■5,800円 ■CD-ROM



ピラミッドに隠された財宝をめぐって争奪戦をくり広げるアクション。仕掛けを発動させて，大量の砂が流れるクイックサンドを起こし，フロアにいる敵をすべて流せばステージ・クリアとなる。

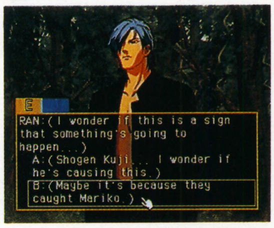
NHLパワーリンク'97

5/30 ■SCE Inter ■アイスホッケー ■5,800円 ■CD-ROM

［海外から移植］アメリカで人気のNHLを96年度のデータをもとにゲーム化。名物の乱闘などを盛り込んだ迫力の試合が楽しめる。オリジナル選手の作成や，8人までの同時プレイも可能。

ダークハンター(下)妖魔の森

5/30 ■光栄 ■教育 ■6,800円 ■CD-ROM



［パソコンから移植］日本語・英語音声の会話で物語を楽しみながら，英会話が学習できる同作品の後編。原作に栗本薫，音声には皆口裕子，石田彰，高山みなみを起用している。

秦始皇帝～ザ・ファーストエンペラー

5/30 ■シャングリ・ラ ■SLG ■6,600円 ■CD-ROM

戦術パートに重点をおき，武力による国の繁栄を描いた歴史シミュレーション。ゲーム進行のすべてをリアルタイム方式にすることで，スリリングな展開を実現している。時代は中国・秦王朝。

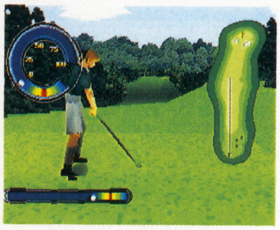
地獄先生ぬ～べ～

5/16 ■バンダイ ■SLG ■5,800円(予価) ■CD-ROM

少年ジャンプに連載中の同名コミックを題材にしたSLG。プレイヤーはクラスの転校生となり，登場人物とのコミュニケーションをとりつつ，発生するさまざまな事件を体験していく。

日本プロゴルフ協会監修 ダブルイーグル

5/下 ■サンソフト ■ゴルフ ■6,800円 ■CD-ROM



プロゴルファー杉本英世の実況解説を取り入れた本格派ゴルフ。PGA・オブ・ジャパンの主要4大会や，賞金を争うバトルモードといったゲームモードを用意。収録コースは合計90ホールにおよぶ。

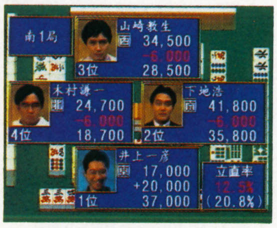
シュレディンガーの猫

5/下 ■タカラ ■AVG ■5,800円 ■CD-ROM

愛猫シュレディンガーを追って時空の狭間に迷いこんだ少女が主人公のAVG。行く先々で得られる情報とアイテムを使い，リアルタイムで迫るワナや敵をかわしながら，もとの世界への生還をめざす。

日本プロ麻雀連盟公認 道場破り

5/下 ■ナグザット ■麻雀 ■5,800円 ■CD-ROM



日本プロ麻雀連盟所属のプロ雀士の対局データをもちいた麻雀。プロの打ち筋から自分なりの打ちかたまでを再現できる「研究モード」と，5人の弟子と対局する「道場破りモード」を装備。

ゼロヨンチャンプ DooZy-J

5/下 ■メディアリング ■レーシング ■6,800円(予価) ■CD-ROM

ゼロヨンレースを題材にした同名シリーズがPS用として登場。個性的な女性パートナーとともに，全米各地でレースを行ないながら大陸横断をめざす。レース資金を稼ぐミニゲームもさらに充実。

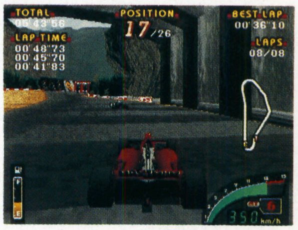
インパクトレーシング

5/下 ■ココナッツジャパンエンターテイメント ■レーシング ■6,800円 ■CD-ROM

シューティング要素を加味したエキサイティングなレースゲーム。レーザーやミサイルを装備したマシンをあやつり，行く手をはばむライバル車を破壊しながら時間内にコースを周回する。

インディ500

5/23 ■トミー ■レーシング ■5,800円 ■CD-ROM



世界最速のカーレース「インディ500」をゲーム化。こまかいセッティングや天候の変化など，実際のレース状況を忠実に再現している。テーマ曲にはB'zの「悲しきdreamer」を使用。

DataBase プレイステーション新作発売予定表

『ときメモ2(仮)』発売決定。『フロントミッション』の続編も発表された。『鉄拳3』を筆頭に，アーケードからの移植もめだっている。パソコンからは『メビウスリンク3D』『パワードール2』が登場。

発売日	タイトル	ジャンル	発売元	価格
春頃予定	火竜娘(かりゅうじょう) —柳 判官— —高 悠環—	AVG	ガスト	未定
	フェイクダウン(仮)	AVG	システムサコム	未定
	イバラード～ラピュタの孵る街	AVG	テレビ朝日／システムサコム	未定
6月5日	ワールドサッカー ウイニングイレブン'97	サッカー	コナミ	(予) 6,800円
6月6日	大海信長伝 GE・TEN II	SLG	アイマックス	6,800円
	クァンタム・ゲート I ～悪夢の序章	AVG	スターフィッシュ	5,800円
	バウンティソード・ファースト	RPG	パイオニアLDC	5,800円
6月12日	ポイッターズポイント	アクション	コナミ	(予) 4,800円
6月13日	ファイナルファンタジータクティクス	SLG+RPG	スクウェア	未定
	メタルエンジェル3(仮)	SLG	パック・イン・ソフト	6,500円
6月19日	ときめきメモリアル対戦とっかえだま	アクションパズル	コナミ	(予) 5,800円
6月20日	★BABY UNIVERSE	エンターテインメント	ソニー・コンピュータエンタテインメント	4,800円
	ボディー・ハザード	アクション	ヒューマン	(予) 5,800円
6月25日	週刊プロレス監修 プロレス戦国伝	SLG	ケイエスエス	5,800円
6月27日	真説サムライスピリッツ武士道烈伝	RPG	SNK	6,800円
	★トータルNBA'97	バスケットボール	SCE Inter	(予) 4,800円
	ゼロ・ディバイド2	対戦格闘	ズーム	未定
	スーパーブラックバスX	フィッシング	スターフィッシュ	5,800円
	タイムクライシス+ガンコン	ガンシューティング	ナムコ	7,800円
	初恋ばれんたいん	SLG	ファミリーソフト	5,800円
6月下旬	ファーランドストーリー四つの封印	SLG+RPG	TGL	6,800円
6月予定	ロボピット2	対戦格闘	アルトロン	(予) 5,800円
	アライドジェネラル	SLG	エクシングエンタテイメント	5,800円
	★FIFAサッカー'97	サッカー	エレクトロニック・アーツ・ビクター	5,800円
	★クイズなないろドリームス 虹色町の奇跡	クイズ	カプコン	5,800円
	ナスカー・レーシング	レーシング	シエラ・パイオニア	5,800円
	パズルアリーナ 闘神伝	アクションパズル	タカラ	5,800円
	ガンダム・ザ・バトルマスター	対戦格闘	バンダイ	(予) 6,800円
	西暦1999～ファラオの復活	アクション	BMGジャパン	5,800円
	フォーメーションサッカー'97	サッカー	ヒューマン	(予) 5,800円
	トレジャーギア	RPG	未来ソフト	5,800円
	新戦記ヴァンゲイル	3Dアクション	ユーメディア	5,800円
7月3日	沙羅曼蛇 デラックスパックプラス	シューティング	コナミ	(予) 5,800円
7月4日	サウンドノベルツクール2	ツール	アスキー	(予) 5,800円
	ザ・キング・オブ・ファイターズ'96	対戦格闘	SNK	5,800円
	エンジェル・ブレード	SLG	オンデマンド	5,800円
	マッドストーカー～フルメタルフォース	格闘アクション	ファミリーソフト	5,800円
7月10日	ときめきメモリアルドラマシリーズvol. 1 ～虹色の青春	AVG	コナミ	(予) 4,800円
7月11日	サガ フロンティア	RPG	スクウェア	未定
	★クエスト・フォー・フェイム	その他	ソニー・コンピュータエンタテインメント	6,800円
7月18日	雷弩機兵(ライドギア)ガイブレイブ	ARPG	アクセラ	(予) 5,800円
	トリパズΔ(仮)	アクションパズル	サントス	4,800円
	マスター オブ モンスターズ ～暁の賢者達	SLG	東芝EMI	(予) 5,700円
7月25日	聖刻1092 操兵伝	RPG	ユタカ	5,800円
	聖刻1092 操兵伝 仮面成長シミュレータ付	RPG	ユタカ	9,800円
7月中旬	熱砂の惑星	RPG	ITOCHU	6,300円
7月下旬	カルネージハートEZ	SLG	アートディンク	5,700円
7月予定	ファイティングイリュージョン K-1リベンジ	対戦格闘	エクシングエンタテイメント	未定
	★プリルラ	アクション	エクシングエンタテイメント	(予) 4,800円

(コ)……コンビニ流通専用ソフト／★……今月DataBaseに初登場した新作

発売日	タイトル	ジャンル	発売元	価格
7月予定	★ワンダー3	オムニバス	エクシングエンタテイメント	(予) 5,800円
	★ハードブロー	ボクシング	エレクトロニック・アーツ・ビクター	5,800円
	バーチャル飛龍の拳	対戦格闘	カルチャーブレーン	5,800円
	西陣パチンコ天国vol. 2	パチンコ	ケイエスエス	5,800円
	★ボービーアイランド	パズル	ケムコ	未定
	激突！四駆バトル	レーシング	ココナッツジャパンエンターテイメント	未定
	ザ・マスターズファイター	対戦格闘	シネマサプライ	5,800円
	チージィ	アクション	ジャレコ	未定
	★ラストレポート	AVG	ショウエイシステム	(予) 5,800円
	キャット・ザ・リパー～13人目の探偵士	AVG	トンキンハウス	5,800円
	モビルスーツガンダム PARFECT ONE YEAR WAR	SLG	バンダイ	(予) 6,800円
	超光速グランドール 初回限定版	アクション	バンダイビジュアル	7,800円
	超光速グランドール 通常版	アクション	バンダイビジュアル	5,800円
	くるみミラクル	SLG	バンプレスト	(予) 5,800円
	パンツァーバンディット(仮)	アクション	バンプレスト	(予) 5,800円
	アーマードコア	アクション	フロム・ソフトウェア	(予) 5,800円
	★怪物パラ★ダイス	ボードゲーム	メイクソフトウェア	未定
	重装機兵ヴァルケンII	SLG	メサイヤ	5,800円
	ラングリッサー I・II(仮)	SLG+RPG	メサイヤ	5,800円
	ラングリッサー I・II スペシャルパッケージ(仮)	SLG+RPG	メサイヤ	6,800円
8月1日	★パチスロ完全攻略 ユニバーサル公式ガイド+2	パチスロ	日本シスコン	(予) 5,800円
8月8日	悠久幻想曲	SLG	メディアワークス	(予) 5,800円
8月上旬	天仙娘々～劇場版	麻雀	ポニーテールソフト	未定
8月予定	スペクトラルフォース	SLG	アイディアファクトリー	(予) 5,800円
	B線上のアリス	AVG	講談社	6,800円
	パラノイアスケープ	アクション	ジョルダン	5,800円
	★スペースインベーダー	シューティング	タイトー	未定
	ジャーニーマンプロジェクト ペガサスプライム	AVG	バンダイ	(予) 8,800円
	★メックウォリア2	3Dアクション	バンダイビジュアル	5,800円
夏頃予定	ウィザーズハーモニー2	SLG	アークシステムワークス	4,900円
	ギルティ・ギア	対戦格闘	アークシステムワークス	5,800円
	タクティクスオウガ	SLG	アートディンク	5,800円
	スターボーダーズ	シューティング	アクレイムジャパン	5,800円
	ダービースタリオン	競馬SLG	アスキー	(予) 6,800円
	ボイスファンタジア	AVG	アスク講談社	6,800円
	アフレイドギア	SLG	アスミック	未定
	★サイドワインダー2	シューティング	アスミック	5,800円
	★エルフを狩るモノたち 花札編	花札	アルトロン	未定
	Ash to Ash	SLG	イースリースタッフ	未定
	バーチャルバスフィッシング	フィッシング	イースリースタッフ	未定
	ブリガンダイン～幻想大陸戦記	SLG	イースリースタッフ	(予) 5,800円
	★倉庫番ベーシック	パズル	ITOCHU	3,800円
	G・O・D pure	RPG	イマジニア	5,800円
	ツタンカーメンの遺言(仮)	AVG	ウィザード	未定
	★イメージファイト+Xマルチプライ	シューティング	エクシングエンタテイメント	(予) 4,800円
	サムライスピリッツ剣客指南パック	対戦格闘	SNK	5,800円
	メタルスラッグ	アクション	SNK	未定
	ブレス・オブ・ファイアIII	RPG	カプコン	未定
	マーヴル・スーパーヒーローズ	対戦格闘	カプコン	未定
	ロックマンX4	アクション	カプコン	未定
	はじめの一歩 ～チャンス・ワンズ・アームス	SLG	講談社	(予) 5,800円

発売日	タイトル	ジャンル	発売元	価格
夏頃予定	フォトジェニック	SLG	サンソフト	未定
	リブン〜ザ・セキュール・トゥ・ミスト	AVG	サンソフト	未定
	ミニ四駆 爆走兄弟レッツ＆ゴーWGP ハイパーヒート	SLG	ジャレコ	未定
	★あやかし忍伝くの一番	SLG	翔泳社	未定
	★プロジェクト・ガイアレイ	アクション	翔泳社	未定
	栄光のセントアンドリュース	ゴルフ	小学館プロダクション	未定
	★フロントミッション オルタナティヴ	SLG	スクウェア	未定
	GHOST in the SHELL〜攻殻機動隊	3Dアクション	ソニー・コンピュータエンタテインメント	未定
	ラグナキュール	RPG	ソニー・ミュージックエンタテインメント	5,800円
	宇宙のランデヴー〜RAMA	AVG	ソフトバンク	6,800円
	NHLオープンアイス(仮)	アイスホッケー	ソフトバンク	3,800円
	ファイナルドゥーム	3Dアクション	ソフトバンク	5,800円
	モータルコンバットトリロジー	対戦格闘	ソフトバンク	3,800円
	リターンファイアー	3Dアクション	ソフトバンク	3,800円
	ロボトロンX	アクション	ソフトバンク	3,800円
	装甲騎兵ボトムズ外伝 〜青の騎士ベルゼルガ物語	アクション	タカラ	5,800円
	ルシファード〜世紀末への挑戦	RPG	TEN研究所	5,800円
	モンスターファーム	未定	テクモ	未定
	★J's RACIN'	レーシング	デジタルフロンティア	未定
	★マイドリーム〜オンエアーが待てなくて	SLG	日本クリエイト	未定
	マッドパニックコースター	シューティング	博報堂	未定
	バウンダリーゲート	RPG	パック・イン・ソフト	5,800円
	聖龍伝説〜外伝(仮)	格闘アクション	バップ	5,800円
	ドラゴンボールGT(仮)	対戦格闘	バンダイ	未定
	ジャングルパーク	エンターテインメント	バンダイビジュアル	4,800円
	メタルドレッド	シューティング	バンダイビジュアル	5,800円
	★バトルアライアンス(仮)	SLG	バンプレスト	(予) 5,800円
	グランド・セフト・オート(仮)	アクション	BMGジャパン	未定
	ハークスアドベンチャー	RPG	BPS	(予) 5,800円
	ボール・ブレイザー	アクション	BPS	(予) 5,800円
	★ムーンライトシンドローム	AVG	ヒューマン	未定
	こみゅにてぃぽむ	ARPG	フィルインカフェ	5,800円
	夢・色いろ	SLG	フェザード	5,800円
	蜃気楼回廊	AVG	プレ・ステージ	5,800円
	英雄志願〜Gal Act Heroism	RPG	マイクロキャビン	6,800円
	雲海の撃墜王	3Dシューティング	マイクロネット	未定
	個人教授 La Lec Particliere	SLG	毎日コミュニケーションズ	未定
	卒業VACATION	SLG+AVG	毎日コミュニケーションズ	未定
	STRESSLESS LESSON〜れすれす	パズル	マックスファイブ	4,980円
	MELT 〜フィーチャリング エディbyアイアンメイデン	シューティング	マップジャパン	未定
	ライフスケイプ２ ボディーバイオニクス 〜驚異の小宇宙 人体	アクション	メディアクエスト	5,800円
	ミントン警部の捜査ファイル 「道化師殺人事件」	AVG	リバーヒルソフト	未定
9月予定	★熱気球ゲーム(仮)	その他	アートディンク	5,700円
	サイドポケット３	ビリヤード	データイースト	5,800円
	トラ！トラ！トラ！	SLG	ネクサスインターラクト／ダズ	6,800円
10月予定	スペクトラルタワーII	RPG	アイディアファクトリー	(予) 5,800円
	キング・オブ・ゲームス(仮)	アクションパズル	クレフ	未定
秋頃予定	★パラダイスロスト	RPG	アスキー	未定
	宇宙機動VANARK	3Dシューティング	アスミック	未定
	★L.S.D(仮)	その他	アスミック	未定
	★森の王国(仮)	SLG+RPG	アスミック	未定
	トランスポートタイクーン 〜めざせ輸送王	SLG	ITOCHU	5,800円
	★メビウスリンク３D	SLG	ITOCHU	未定
	イイナ	SLG	イマジニア	未定
	メルティランサー２ Re-inforce	SLG	イマジニア	未定
	バーガーバーガー	SLG	ギャップス	(予) 5,800円
	どきどきポヤッチオ	RPG	キングレコード	5,800円
	修羅の門	対戦格闘	講談社	(予) 5,800円
	スターワインダー	レーシング	J・ウイング	4,800円
	るろうに剣心 明治剣客浪漫譚 〜十勇士陰謀	RPG	ソニー・コンピュータエンタテインメント	未定
	★ダムダム・ストンプランド	アクション	ソニー・ミュージックエンタテインメント	(予) 5,800円
	トゥルー・リアル・ファンタジー	RPG	ドリームキューブ	未定
	★ジグソーガールズ 〜ドキドキシャッターチャンス(仮)	パズル	日本一ソフトウェア	未定
	★R?MJ(仮)	AVG	バンダイ	未定
	天空のエスカフローネ(仮)	AVG	バンダイ	(予) 6,800円
	雀じゃん恋しましょ	麻雀／花札	ビスコ	未定
	★プリズムコート(仮)	SLG	富士通パソコンシステムズ	未定
	シャドウタワー	RPG	フロム・ソフトウェア	(予) 5,800円
12月12日	マリア(仮)	AVG	アクセラ	6,800円
12月予定	ハイパーオリンピック イン ナガノ(仮)	アクション	コナミ	未定
年末予定	スノークイーン	絵本	東北新社	4,800円
	大阪環状線バトル	レーシング	レックスエンタテインメント	未定
97年予定	プロフェッショナルビリヤード	ビリヤード	アイディアファクトリー	(予) 5,800円
	RPGツクール３	ツール	アスキー	(予) 5,800円
	★パワードール２	SLG	アスキー	未定
	★MOON	AVG	アスキー	未定
	★情熱★熱血アスリーツ 〜泣き虫コーチの日記(ダイアリー)(仮)	SLG	アスミック	未定
	メイン・ローター(仮)	3Dシューティング	エフコンピューターエンターテイメント	5,800円
	JリーグエキサイトステージV I	サッカー	エポック社	未定
	マリオ武者野の超将棋塾	将棋	キングレコード	(予) 7,800円
	デッドリースカイ(仮)	3Dシューティング	ココナッツジャパンエンターテイメント	未定
	バブジー	アクション	ココナッツジャパンエンターテイメント	6,800円
	ツインビーRPG(仮)	RPG	コナミ	未定
	メタルギア ソリッド	3Dアクション	コナミ	未定
	真髄・碁仙人(仮)	囲碁	J・ウイング	(予) 8,900円
	日本たらればなしツアー② ひとつやふたつ…いつつや怪談	AVG	システムサコム	未定
	リンダキューブアゲイン	RPG	ソニー・コンピュータエンタテインメント	未定
	装甲騎兵ボトムズ	3Dアクション	タカラ	未定
	★闘姫伝承	対戦格闘	テクモ	未定
	子育てクイズ マイエンジェル	クイズ	ナムコ	未定
	テイルズ オブ ディスティニー	RPG	ナムコ	未定
	NOëL 2 (仮)	SLG	パイオニアLDC	未定
	リアルロボット戦線	SLG+RPG	バンプレスト	(予) 6,800円
	ディア・フレンズ	SLG	ビジュアルアーツ	5,800円
冬頃予定	★火星物語	RPG	アスキー	未定
	バイオハザード２(仮)	AVG	カプコン	未定
98年春頃予定	ヒロイン・ドリーム２	SLG	マップジャパン	未定
未定	パチンコ倶楽部	パチンコ	I.S.C.	未定
	厄 惨(仮)	AVG	アイディアファクトリー	(予) 5,800円
	NHLブロックアウェイ	アイスホッケー	アクレイムジャパン	未定
	オールスターベースボール	野球	アクレイムジャパン	未定
	バトルスポーツ	スポーツ	アクレイムジャパン	未定
	マジック・ザ・ギャザリング	未定	アクレイムジャパン	5,800円
	囲碁	囲碁	アスキー	6,800円
	音楽ツクール かなでーる２	ツール	アスキー	(予) 5,800円
	シミュレーションRPGツクール	ツール	アスキー	(予) 5,800円
	★ナイトメア・プロジェクト YAKATA	RPG	アスク講談社	未定
	★南方珀堂登場	AVG	アトラス	未定
	★クールボーダーズ２	スノーボード	ウェップシステム	未定
	レシプロヒート5000	レーシング	エクシングエンタテイメント	5,800円
	★サムライスピリッツ天草降臨	対戦格闘	SNK	未定
	★リアルバウト餓狼伝説スペシャル	対戦格闘	SNK	未定

発売日	タイトル	ジャンル	発売元	価格
未定	棋太平	将棋	SPS	未定
	ドラゴンクエストVII	RPG	エニックス	未定
	X２	シューティング	カプコン	未定
	スーパーアドベンチャー ロックマン	AVG	カプコン	未定
	★ストリートファイターEX plus α	対戦格闘	アリカ／カプコン	未定
	★ストリートファイターコレクション(仮)	対戦格闘	カプコン	未定
	★ダンジョンズ＆ドラゴンズ® コレクション(仮)	格闘アクション	カプコン	未定
	シェラザード伝説 黄金の帝国(仮)	RPG	カルチャーブレーン	未定
	飛龍の拳コレクション(仮)	対戦格闘	カルチャーブレーン	未定
	VIPER	シューティング	ギャガ・コミュニケーションズ	(予) 5,800円
	★竜機伝承(仮)	SLG+RPG	ケイエスエス	未定
	NapNap	AVG	ゲン・テック	未定
	ゲーム日本史〜天下人 秀吉と家康	教育	光栄	6,800円
	バーチャパーク the フィッシュ 〜プクプクダイバー	エンターテインメント	光栄	(予) 5,800円
	アザーライフ・アザードリームス	RPG	コナミ	未定
	幻想水滸伝II	RPG	コナミ	未定
	実況パワフルプロ野球'97開幕版	野球	コナミ	(予) 5,800円
	★ときめきメモリアル２(仮)	SLG	コナミ	未定
	ときめきメモリアルドラマシリーズvol. 2 〜彩(あやどり)のラブソング	AVG	コナミ	未定
	ときめきメモリアルドラマシリーズvol. 3	AVG	コナミ	未定
	パロウォーズ	SLG	コナミ	(予) 5,800円
	ミッドナイトラン〜ロードファイター２	レーシング	コナミ	(予) 5,800円
	みつめてナイト	SLG	コナミ	未定
	リーサルエンフォーサーズ デラックスパック	ガンシューティング	コナミ	(予) 5,800円
	DOOPERS	レーシング	サイバーテックデザイン	未定
	FENSER	SLG	サイバーテックデザイン	未定
	プロジェクトカオス	シューティング	サイバーテックデザイン	未定
	アウトライブ Be Eliminate Yesterday	RPG	サンソフト	未定
	10101(仮)	アクション	サンテックジャパン	(予) 5,800円
	ザ・マッチゴルフ	ゴルフ	ズーメックス	5,800円
	バーチャルリモコン(ヘリパートI)	アクション	スリーディ	5,800円
	ハイパーツアー	レーシング	スリーディ	5,800円
	オメガブースト	3Dアクション	ソニー・コンピュータエンタテインメント	未定
	クライムクラッカーズ２	RPG	ソニー・コンピュータエンタテインメント	未定
	グレートピーク〜蒼天の白き神の座	SLG	ソニー・コンピュータエンタテインメント	未定
	ハーミィホッパーヘッドの たまごDEパズル	パズル	ソニー・コンピュータエンタテインメント	未定
	ワンダラーショック ・1950アメリカンドリームズ	ボードゲーム	ソニー・コンピュータエンタテインメント	未定
	アタリアーケードクラシクス	オムニバス	ソフトバンク	3,800円
	ウォーゴッズ	対戦格闘	ソフトバンク	3,800円
	タイガーシャーク	アクション	ソフトバンク	3,800円
	T-MEK(仮)	アクション	ソフトバンク	3,800円
	ドライバー	レーシング	ソフトバンク	3,800円
	ラストエキスプレス	AVG	ソフトバンク	未定
	ローカス(仮)	3Dアクション	ソフトバンク	3,800円
	ブレイズ＆ブレイド 〜エターナルクエスト	RPG	T＆Eソフト	未定
	アドヴァンストV.G. 2	対戦格闘	TGL	未定
	ウキウキ釣り天国〜人魚伝説の謎	フィッシング	テイチク	未定
	★マジカルドロップPLUS I！(仮)	アクションパズル	データイースト	未定
	もってけたまごスペシャル(仮)	アクション	ナグザット	未定
	ガンバレット(仮)	ガンシューティング	ナムコ	未定
	★鉄拳３	対戦格闘	ナムコ	未定
	競艇伝説(仮)	競艇SLG	日本物産	5,800円
	スーパー301SQ.(スクォードロン)(仮)	フライトSLG	日本物産	未定
	ニチブツマージャン(仮)	麻雀	日本物産	5,800円
	Jump KID(仮)	アクション	ニュー	未定
	ロッククライミング「未踏峰への挑戦」 アルプス編	SLG	NETYOU	未定
	タイブレーク	テニス	バディ	未定
	こちら葛飾区亀有公園前派出所(仮)	未定	バンダイ	未定
	バトルバグス	SLG	バンタンインターナショナル	(予) 5,800円
	エアーコマンダー	フライトSLG	バンプレスト	(予) 5,800円
	銃夢(仮)	ARPG	バンプレスト	未定
	魔導都市エルピス	RPG	バンプレスト	未定
	スワッグマン	アクション	ビクターソフト	未定
	マイホーム・ドリーム	SLG	ビクターソフト	未定
	オーガリアン−亜人伝−(仮)	RPG	ビジュアルアーツ	未定
	リプロス(仮)	AVG	ビジュアルアーツ	未定
	バックガイナー〜よみがえる勇者たち	SLG	ビング	未定
	ぱいるあっぷ・まーち	SLG	プロシードユニ	5,800円
	(タイトル未定)	RPG	プロデュース	未定
	(タイトル未定)	SLG	プロデュース	未定
	アルナムの翼〜焼塵の空の彼方へ	RPG	ライトスタッフ	未定
	アルナム弁当〜牙と翼でてんこもり	オムニバス	ライトスタッフ	未定
	秘密結社Q	SLG	ライトスタッフ	未定
	アンク〜ピラミッドの謎	AVG	レイ	未定
	TOKYO／2020	未定	レインボージャパン	未定

■発売中止が決定した作品……●ホタル(パイオニアLDC)
■先月号に掲載したデータが以下のように変更されました……●THE HIVE WARS(ケイエスエス)未定●X-COM〜未知なる侵略者(メディアクエスト)夏頃→8月1日●スーパーライブスタジアム(アクエス)未定●ファイティングネットワーク・リングス(ナグザット)6月27日●プルーフクラブ(ユタカ)6月→6月27日●TILK〜青い海から来た少女(TGL)未定→4月25日●えこのKIDS〜誰が為に金は為る(TGL)7月18日→4月18日●ベースボールナビゲータ(エンジェル)6月→7月●HASHIRIYA〜狼たちの伝(日本物産)4月中旬→4月18日●ケイン・ザ・バンパイア〜最後の選択(BMGジャパン)4月→5月30日●コントラ〜レガシー オブ ウォー(コナミ)6月→未定●甲子園V(魔法株式会社)未定→5月16日●聖痕のジョカ〜光と闇の聖王女(タカラ)4月→4月25日●超人学園ゴウカイザー(アーバンプラント)3月→7月18日●同級生2(バンプレスト)未定●Neorude(ネオリュード)(テクノソフト)4月25日→5月9日●NFLクォーターバッククラブ'97(アクレイムジャパン)5月→夏頃●Parlor！PRO〜パチンコ実機シミュレーションゲーム(日本テレネット)4月下旬→4月25日●エルフィンパラダイス(アスク講談社)4月→4月25日●ガンダム0079 ザ・ウォー・フォー・アース(バンダイ)4月下旬→5月2日●クロウ(アクレイムジャパン)4月→4月25日●シムタウン(イマジニア)3月14日→5月16日●ダカール'97(ヴァージンインタラクティブ)4月18日→4月25日●ファイロ＆クロード(BMGジャパン)4月→5月●競馬最勝の法則'97 vol. 1〜狙え！万馬券！(シャングリ・ラ)5,700円→6,400円

スーパーファミコン

SUPER FAMICOM

HOT 5

今月の売れ筋ソフト

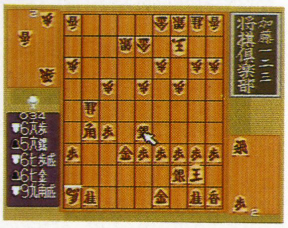
順位	前回	タイトル	メーカー	ジャンル	価格
1	初登場	実況パワフルプロ野球3・'97春	コナミ	野球	5,800円
2	↑前3位	スーパーボンバーマン5	ハドソン	アクション	6,980円
3	↑前4位	糸井重里のバス釣りNo.1	任天堂	フィッシング	7,800円
4	前1位	スーパーファミコン ドラゴンクエストIII ～そして伝説へ…	エニックス	RPG	8,700円
5	前2位	スーパードンキーコング3 ～謎のクレミス島	任天堂	アクション	6,800円

今月の新作

今月は将棋ソフトが1本。これからしばらくは，ゆっくりとしたペースでソフトが発売されていくことになると思うが，夏になれば……！

加藤一二三九段　将棋倶楽部

5／16　■ヘクト　■将棋　■4,980円　■8メガ・カートリッジ



コンピュータの棋力レベルを4段階から設定できるだけでなく，振り飛車の戦法が指定可能な将棋ソフト。加藤一二三九段による「詰将棋」と「次の一手」をそれぞれ50問ずつ収録している。

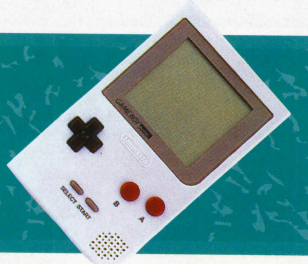
DataBase スーパーファミコン新作発売予定表

『Parlor！Mini6』は，締め切りの都合により来月紹介する。

発売日	タイトル	ジャンル	発売元	価格
5月予定	★Parlor！Mini 6 ～パチンコ実機シミュレーションゲーム	パチンコ	日本テレネット	4,900円
夏頃予定	ふね太郎	フィッシング	パック・イン・ソフト	未定
未定	ああっ女神さまっ(仮)	ボードゲーム	ケイエスエス	(予)10,800円
	ファイティングアイスホッケー	アイスホッケー	ココナッツジャパンエンターテイメント	9,980円
	サウンドファンタジー	ツール	任天堂	未定
	トールキンの「指輪物語」第1話	RPG	ロジーク	未定
	マイト＆マジック外伝 ～招かれざる神	RPG	ロジーク	未定

■先月号に掲載したデータが以下のように変更されました……●同級生2(バンプレスト)未定●マジックボール(パウ)春頃→97年

★……今月DataBaseに初登場した新作



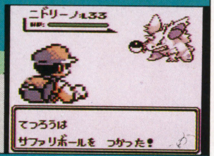
ゲームボーイ

GAME BOY

HOT 5

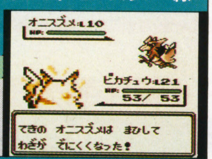
今月の売れ筋ソフト

1 ポケットモンスター・赤



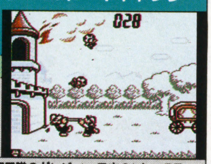
↑前3位　●任天堂　●RPG　●3,900円

2 ポケットモンスター・緑



前2位　●任天堂　●RPG　●3,900円

3 ゲームボーイギャラリー



前1位　●任天堂　●アクション　●3,000円

4 不思議のダンジョン 風来のシレンGB ～月影村の怪物　前4位　●チュンソフト　●RPG　●3,900円

5 ぽけっとぷよぷよ通　↑再登場　●コンパイル　●アクションパズル　●3,900円

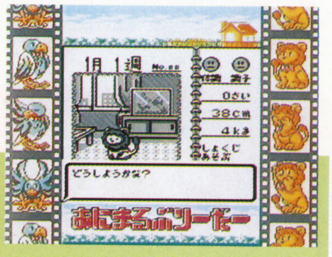
あんぎゃあ いろんな生き物を育てちゃえっ！

今回紹介する『ディノブリーダー』と『アニマルブリーダー』は，いわゆる「育てゲー」の新作。

どちらも，ふだん飼育できないような猛獣，珍獣，はてはオリジナルの恐竜や動物までもが育てられる。通信機能を使って育てた動物を交換したり，対戦なども可能なので，この手のゲームが好きな人はとことん楽しめそうだ。

「恐竜」と「動物」，キミならどっちを選ぶ？　（加藤義文）

◀『ディノブリーダー』。最強の恐竜を創るのだ！

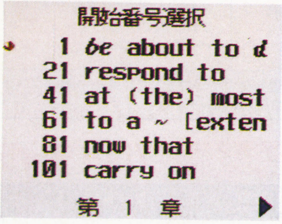


▲こちらは『アニマルブリーダー』。しつけや芸を仕込むこともできるぞ

前号追補タイトル

合格ボーイシリーズ③ 英熟語ターゲット1000

3／28　■イマジニア　■教育　■2,480円／2,980円(スペシャルエディション)　■2メガ・カートリッジ



旺文社「大学JUKEN新書」シリーズから1,000もの英熟語を収録したシリーズ第3弾。とことん覚える暗記モードや，実力を試すテストモード，見たい熟語がいつでも見られる閲覧モードを搭載。

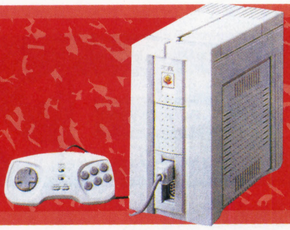
DataBase ゲームボーイ新作発売予定表

いまだGB熱は冷めず。『ビーダマン』には新機能が搭載されている。

発売日	タイトル	ジャンル	発売元	価格
6月予定	プロ麻雀 兵GB	麻雀	カルチャーブレーン	3,980円
7月予定	★おやつクイズ もぐもぐQ	クイズ	スターフィッシュ	3,500円
未定	マジェスティック・マジシャン(仮)	アクション	NICS	未定
▼スーパーゲームボーイ(13色)対応ソフト				
6月20日	スーパーブラックバスポケット2	フィッシング	スターフィッシュ	3,980円
6月27日	★ゲームボーイウォーズ ターボ	SLG	ハドソン	4,200円
7月11日	★スーパービーダマン ファイティングフェニックス＆GB KISS	シューティング+パズル	ハドソン	(予) 3,980円
7月18日	★ポケットラブ	SLG	キッド	4,800円
	★ポケットラブ(CDつき)	SLG	キッド	5,800円
7月予定	ゲームで発見!!たまごっち	SLG	バンダイ	〈込〉4,500円
夏頃予定	★それゆけ!!キッド	アクション	ケムコ	未定
	アニマルブリーダー	SLG	J・ウイング	未定
	ディノブリーダー	SLG	J・ウイング	未定
	ミニ4ボーイII	レーシング	J・ウイング	未定
	熱闘ザ・キング・オブ・ファイターズ'96	対戦格闘	タカラ	3,980円
	ポケットモンスター2・金	RPG	任天堂	未定
	ポケットモンスター2・銀	RPG	任天堂	未定
秋頃予定	★メダロット	SLG	イマジニア	未定
未定	シェラザード伝説	RPG	カルチャーブレーン	3,980円

■先月号に掲載したデータが以下のように変更されました……●ミニ四駆GBレッツ＆ゴー（アスキー）5月23日

★……今月DataBaseに初登場した新作



PC-FX

PC-FX

HOT 5

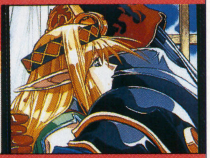
今月の売れ筋ソフト

人気タイトル『ドラゴンナイト4』が初登場でトップ。『アニメフリーク』も健闘している。

1 ドラゴンナイト4

初登場

●NECアベニュー
●SLG
●8,800円



2 アニメフリークFX Vol.4

↑前3位

●NECホームエレクトロニクス
●ディスクマガジン
●6,800円

3 ラストインペリアルプリンス

初登場

●日本アプリケーション／NEC HE
●RPG
●8,800円

4 ブルーブレーカー〜剣よりも微笑みを（前2位）

●NECホームエレクトロニクス
●RPG
●7,800円

5 同級生2（前1位）

●NECインターチャネル
●AVG
●8,800円

今月の新作

『スパークリングフェザー』は，一見よくあるシミュレーション・ゲームのようだが，これぞFX！と言わんばかりにかわいい女の子キャラを登場させたり，有名声優陣をふんだんに起用することで，かなりパワーのあふれる作品に仕上がっている。もう1本の『Pia♥キャロットへようこそ!!』は，パソコンで人気が高かったソフトだが，18歳未満の人は購入できないので注意しよう。

X指定

Pia♥キャロットへようこそ!!

5／23　■カクテルソフト　■AVG　■8,800円　■CD-ROM

［パソコンから移植］夏休みにアルバイト先で出会う女の子たちとの恋物語を描いた恋愛AVG。ウエイターや皿洗いなど，自分が選択する職種によって，さまざまな女の子が登場する。18歳未満禁止。

前号追補タイトル

スパークリングフェザー

4／25　■NECホームエレクトロニクス　■SLG　■7,800円　■CD-ROM

PC-FXの動画再生機能を活用したアニメやサウンドで演出面を強化し，キャラクター性を高めた戦術級SLG。國府田マリ子，久川 綾，石田 彰などの豪華声優陣を起用している。

▲ミニゲームでは，女の子とデートができたり感情値が変化したりする

▲要所要所で展開されるムービー。ストーリーがしっかり把握できるのだ

DataBase PC-FX新作発売予定表

新しく発表されたソフトはゼロだが，来月は2タイトルが発売される。

発売日	タイトル	ジャンル	発売元	価格
6月6日	続・初恋物語　修学旅行	AVG	徳間書店インターメディア／NEC HE	8,800円
6月27日	アルバレアの乙女	SLG	NECホームエレクトロニクス	7,800円
未定	卒業R 〜グラデュエーションリアル	SLG	NECアベニュー	未定
	こみっくろーど	SLG	NECホームエレクトロニクス	未定
	超神兵器ゼロイガー	シューティング	NECホームエレクトロニクス	7,800円
	となりのプリンセス ロルフィー	SLG	NECホームエレクトロニクス	未定
	ルルリ・ラ・ルラ	アクション	NECホームエレクトロニクス	7,800円
	惑星攻機隊りとるキャッツ（仮）	SLG	NECホームエレクトロニクス	未定
	みにまむなのにっく	RPG	スタジオオックス／NEC HE	未定
	ペブルビーチの波濤（仮）	ゴルフ	T＆Eソフト／NEC HE	未定
	マスターズ ・遙かなるオーガスタ3（仮）	ゴルフ	T＆Eソフト／NEC HE	未定
	天外魔境IIINAMIDA	RPG	ハドソン	未定
	負けるな！魔剣道Z	RPG	フィルインカフェ／NEC HE	未定

「NEC HE」はNECホームエレクトロニクスの略です

その他の家庭用ゲーム機

DataBase PCエンジン新作発売予定表

発売日	タイトル	ジャンル	発売元	価格
未定	デッド・オブ・ザ・ブレイン I ＆ 2	AVG	NECホームエレクトロニクス	7,800円

DataBase バーチャルボーイ新作発売予定表

発売日	タイトル	ジャンル	発売元	価格
未定	スターシード	シューティング	ココナッツジャパンエンターテイメント	（予）5,800円
	プロテウスゾーン	シューティング	ココナッツジャパンエンターテイメント	（予）5,800円
	バーチャルブロック	アクションパズル	ボトムアップ	5,300円

■発売中止が決定した作品……●アウト・オブ・ザ・デスマウント(J・ウイング)●新日本プロレスリング激闘伝説(トミー)

DataBase 3DO新作発売予定表

発売日	タイトル	ジャンル	発売元	価格
未定	テレビのツボ 〜迷プロデューサー伝説	AVG	MBS企画／日本アソビプランズ	6,800円
	ザ・オーディションスペシャル	その他	レインボージャパン	（予）6,300円

DataBase プレイディア新作発売予定表

発売日	タイトル	ジャンル	発売元	価格
未定	きかんしゃトーマスの かずといろとかたちのおはなし	教育	バンダイ	5,800円
	それゆけ！アンパンマン(仮)	未定	バンダイ	（予）4,800円
	ドラえもん 〜ドキドキ！どうぶつ大冒険！	教育	バンダイ	5,800円
	ニュートンミュージアム 遙かなる宇宙(仮)	図鑑	バンダイ	（予）3,800円

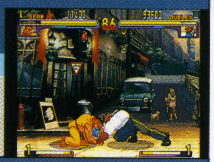
アーケードゲーム
ARCADE GAME

HOT 10
今月の人気ソフト

4タイトルが初登場という今月のランキング。トップは変わらず『バーチャ3』だが，『ストIII』『鉄拳3』と強豪がそろい，今後の首位争いがおもしろくなりそう。『怒首領蜂』『マジドロIII』も健闘している。

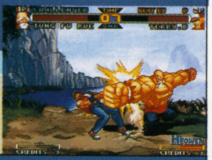
1 バーチャファイター3
前1位
●セガ
●対戦格闘

2 ストリートファイターIII
初登場
●カプコン
●対戦格闘



3 鉄拳3
初登場
●ナムコ
●対戦格闘

4 リアルバウト餓狼伝説スペシャル
前2位
●SNK
●対戦格闘



5 X-MEN VS.ストリートファイター
前4位
●カプコン
●対戦格闘

6 ↑前7位 電脳戦機バーチャロン
●セガ
●3Dアクション

7 初登場 怒首領蜂
●アトラス
●シューティング

8 前3位 ストリートファイターEX
●アリカ／カプコン
●対戦格闘

9 前8位 バーチャストライカー
●セガ
●サッカー

10 初登場 マジカルドロップIII
●データイースト
●アクションパズル

記念品にどうぞ 持ち歩くなら，やっぱりキーホルダー

巷で大流行のいわゆるプリント系マシンに，今度はキーホルダー作成機が新登場する。ビスコの『プレートメモリー』がそれだ。

このマシンは，特殊なプラスチック板に撮影した写真やイラストを印刷し，熱によってそれを縮小，加工するという仕組みになっている。キーホルダーは耐久性もバッチリなので，好きな人とのツーショット写真などを持ち歩きたい人にオススメだね。　（開田清隆）

◀その場で撮った風景だけでなく，手持ちの写真やデジタルカメラの映像も取りこめる

◀いろんな写真をプレートにしよう。ボールチェーンもついてくる

アロマに酔え セガの注目作3タイトルが発表されたぞ

4月に行なわれたセガの新作発表会のもようと，その出展タイトルをレポートしよう。

今回の目玉は，『トップスケーター』と『ダイナマイトベースボール97』『バーチャストライカー2』の3タイトル。その中でもとくに注目を集めていたのは，スケボーをモチーフにした『トップスケーター』だった。内容は，コースに設置された数々の障害物を華麗にジャンプし，得点を競うというもの。登場する6人のキャラのファッション・センスもバツグンで，はいているスニーカーは実在するモデル（6メーカー）とのタイアップだからオドロキだ。

会場にはそのほか，横スクロール・シューティングの『コットン2』や，アロマテラピーを題材にしたプライズ・マシン『アロマ倶楽部』も出展されていた。いくつかの質問に答えることで，自分にあったオイルを調合してくれる『アロマ倶楽部』は，ロケーションでもかなり人気が出そう。『コットン2』は開発度30%のもので，1ステージ分をプレイできた。こちらも発売に期待したいところだ。

▲トリック（ジャンプ中の技）をキメるのが楽しい『トップスケーター』

◀『アロマ倶楽部』も大ヒットを予感させる盛況ぶり

今月の新作

人によって好き嫌いはわかれそうだけれど，いちおうオススメしたいのが『トップスケーター』。腕をみがいて「魅せるプレイ」でギャラリーを沸かせるのだ。

バーチャストライカー2

5／中
■セガ
■サッカー

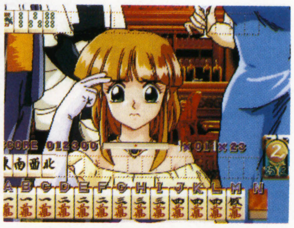
フル・ポリゴンによる選手の動きが好評を博したサッカー・ゲームが，CGボード「モデル3」でパワーアップ。選手のモーションが多彩になり，より人間らしい動きをするようになっている。

▶モデル3ボードの使用で演出面が大幅に強化。スタジアムの興奮もそのままだ

◀ゴールシーンのリプレイもさまざま。選手のモーションがかっこいいぞ

麻雀ハイパーリアクション2

5／下
■サミー
■麻雀



あがった点数で女の子の服の脱ぎかたが変わる「マルチ脱衣システム」が評判だった対戦麻雀の第2弾。キャラクター・デザインに土器手　司を起用，アニメーションのクオリティも向上している。

ヴァンパイア セイヴァー

5／下 ■カプコン ■対戦格闘

▲新キャラ4人を加えた、計15人のキャラクターがバトルをくり広げる

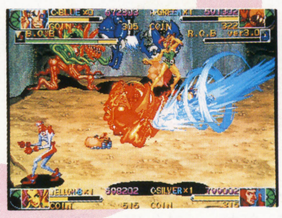
▲本作の主役とも言える、漆黒の救世主ジェダ。EX必殺技も恐ろしいのだ

「チェーンコンボ」や「ガードキャンセル」などのフィーチャーを搭載して人気となったシリーズの第3弾。従来のラウンド制を廃し、「インパクトダメージゲージ」システムを採用している。

バトルサーキット

4／24 ■カプコン ■格闘アクション

▲賞金で必殺技をアップグレードできる。戦略性も高くなっているのだ

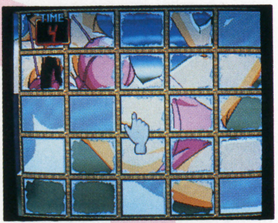


▲使用キャラは5人のサイボーグから選択できる。多人数同時プレイがアツい

4人までの同時プレイがウリの横スクロール格闘アクション。コマンド入力で強力な必殺技をくり出すことができるほか、敵を倒して得た賞金で、アップグレード・ソフトを購入することも可能。

ギャルズパニックS

4／下 ■カネコ ■アクション



▲今回は13人もの女の子が登場。しかもアニメーションのごほうびもある

▲敵に対する攻撃は自動なので、エリア拡大に全神経を集中できるぞ

ステージをクリアすると、ごほうびに女の子のグラフィックを堪能できる陣取り型アクション。登場する女の子は12+1人で、ステージ・クリアの状況によって露出度や演出が変化する。

トップスケーター

4／下 ■セガ ■スケートボード

スケートボードをモチーフとした体感ゲーム。筐体のボードを足で操作し、スピードと華麗さを競う。キャラが6人から選択可能なほか、BGMに海外の著名アーティストを起用しているのも特徴。

マキシマムフォース

4月 ■SNK ■ガン・シューティング

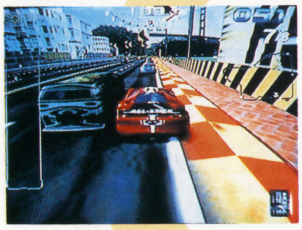
▲最初のミッションは、核兵器工場と巨大銀行のふたつから選択可能

▲途中には、このような成績表示もある。射撃精度と連続ヒットを上げるのだ

高精度な当たり判定と、臨場感あふれる3D・CGが特徴のガン・シューティング。ゲームは3つのミッションで構成され、ステージ途中には合計30以上のシークレットルームが存在している。

サンフランシスコラッシュ

4月 ■SNK ■レーシング



CGで描かれたサンフランシスコを舞台にくり広げられるレーシング。初級、中級、上級の3つのコースが収録されており、公道や地下道など、コース内の走行ルートを自由に選択できる。

DataBase アーケードゲーム新作発売予定表

カプコンの新作はVSシリーズ第2弾の『マーヴル VS.ストリートファイター』。

発売日	タイトル	ジャンル	発売元
春頃予定	ときめきメモリアル おしえてyour heart	SLG	コナミ
6月予定	Gダライアス	シューティング	タイトー
	★はさんでMeナイト	アクションパズル	メイクソフトウェア
夏頃予定	羅媚斗(ラビット)	対戦格闘	エレクトロニック・アーツ・ビクター
	★マーヴル・スーパーヒーローズ VS.ストリートファイター	対戦格闘	カプコン
97年予定	対戦麻雀ファイナルロマンス 4	麻雀	ビデオシステム
未定	スターグラディエイター 2 (仮)	対戦格闘	カプコン
	ストリートファイターZERO 3	対戦格闘	カプコン
	PF573(仮)	対戦格闘	コナミ
	レーシングジャム(仮)	レーシング	コナミ
	オーバーREV	レーシング	ジャレコ
	★ダイナマイトベースボール97	野球	セガ
▼MVS対応			
夏頃予定	QP	オムニバス	サクセス
未定	★ザ・キング・オブ・ファイターズ'97	対戦格闘	SNK
	★パルスター 2 (仮)	シューティング	SNK
▼ST-V対応			
秋頃予定	コットン 2	シューティング	サクセス
98年予定	ガーディアン・フォース	シューティング	サクセス

■先月号に掲載したデータが以下のように変更されました……●ギャルジャン(童)未定●3on3ダンクマッドネス(ビデオシステム)3月→4月●ユキブタマン-P(カネコ)3月下旬→未定●鉄拳3(ナムコ)3月上旬→3月14日●怒首領蜂(アトラス)3月中旬→3月10日●グルーヴ オン ファイト(アトラス)4月→4月下旬●ハングパイロット(コナミ)3月下旬→3月24日●ソルディバイド(彩京)4月下旬→4月24日●とべ！ポリスターーズ(コナミ)3月中旬→3月18日●オペレーションサンダーハリケーン(コナミ)3月中旬→3月14日●GTIクラブ バーチャルギアバージョン(コナミ)4月上旬→未定●ストリートファイターEX plus(アリカ／カプコン)4月上旬→4月5日

★……今月DataBaseに初登場した新作

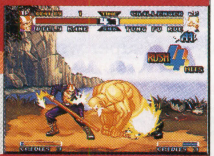
ネオジオ
NEO・GEO

HOT 5
今月の売れ筋ソフト

今月は，CD版の『リアルバウト餓狼伝説スペシャル』が初登場でトップとなった。『スプライツ』も引きつづき好調なようだ。

1 リアルバウト餓狼伝説スペシャル(CD)
初登場
●SNK
●対戦格闘
●6,800円

2 リアルバウト餓狼伝説スペシャル
前1位
●SNK
●対戦格闘
●32,000円



3 ティンクルスタースプライツ(CD)
前3位
●ADK
●シューティング
●5,800円

4 サムライスピリッツ天草降臨(CD)
前4位
●SNK
●対戦格闘
●6,800円

5 ティンクルスタースプライツ
↑再登場
●ADK
●シューティング
●29,800円

属性要チェック！『武士道烈伝』がいよいよ発売になるぞ

今月は，発売が迫った『真説サムライスピリッツ武士道烈伝』の戦闘システムを紹介していこう。

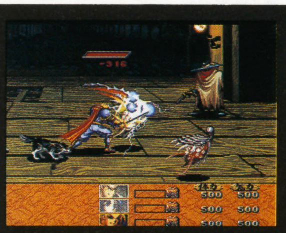
『武士道烈伝』の戦闘はアイコンで行動を決定するタイプのものだが，そこには『サムスピ』らしいシステムからオリジナルのものまで，さまざまなフィーチャーが盛り込まれているのだ。

一番特徴的なのが，奥義（必殺技）が対戦格闘のように「格闘コマンド入力」で使用できること。RPGスタイルの「技名セレクト入力」も選択できるが，格闘ゲームに慣れている人なら，コマンド入力でスピーディに戦闘を進めることができそうだ。ほかには，自分の怒りゲージをタメる「怒りタメ」やボタン連打で勝敗を決定する「つばぜり合い」なども採用されている。怒りゲージがMAXになれば，攻撃力がアップするほか，特殊な奥義も使用可能になるぞ。

いっぽう，独自のシステムとして重要なのが「属性」だ。本作の世界には「炎」「冷」「風」「雷」の大気系のものと，「聖」「魔」「無」という計7つの属性が存在しており，これが各キャラ自身に設定されている。属性には相性があるので（「風」は「炎」に強いなど），これらを理解することが，戦闘システム攻略のカギとなるだろう。

なお，気になるイベント・シーンの写真も入手できたので，あわせて公開しよう。

（開田清隆）



真説サムライスピリッツ 武士道烈伝
■SNK ■RPG
■6,800円 ■6月27日発売予定

◀NPCである十兵衛と，覇王丸の対決（？）シーン。戦闘前のイベントも豊富なようだ

▶攻撃すると，与えたダメージをゲージで確認できる。奥義もガンガンキメたいところ

◀妖花慟哭之章に登場する，風使いの鈴音。早く活躍が見たい

▶勝敗はボタンの連打数で決まり，勝てば相手を斬ることができる

※画面は開発中のものです ©1997・SNK・フジテレビ・ASATSU

『KOF』と『パルスター』の新作が登場!!

ネオジオを代表する人気格闘シリーズの最新作『ザ・キング・オブ・ファイターズ'97』と，緻密なグラフィックが話題となった横スクロール・シューティング『パルスター』の続編『パルスター2(仮)』の発売が，正式に発表されたぞ。『KOF'97』は前々から話題だったが，『パルスター2』はうれしいビッグ・ニュースだね。

なお『KOF'97』には，ビリー・カーン，ブルー・マリー，山崎竜二の出場が決まっているぞ。

▲今度は，どんな新システムが導入されるのか？（画面は『KOF'96』）

DataBase ネオジオ新作発売予定表

『KOF'97』が正式に発表された。ネオジオCDの2タイトルは開発休止に。

発売日	タイトル	ジャンル	発売元	価格
▼カートリッジ				
未定	★ザ・キング・オブ・ファイターズ'97	対戦格闘	SNK	未定
	★パルスター２（仮）	シューティング	SNK	未定
▼ネオジオCD				
未定	★ザ・キング・オブ・ファイターズ'97	対戦格闘	SNK	未定
	★パルスター２（仮）	シューティング	SNK	未定
	QP	オムニバス	サクセス	未定

■発売中止が決定した作品……●得点王 炎のリベロ(SNK)●風雲スーパータッグバトル(SNK)
■先月号に掲載したデータが以下のように変更されました……●真説サムライスピリッツ武士道烈伝(SNK)6月27日

ゲーム・ミュージック&ビデオ
GAME MUSIC & VIDEO

今月のGMヒットチャート情報

●4月第1週
31位　ファイナルファンタジーVII（デジキューブ）／9,020枚
73位　終わらないアンコール／國府田マリ子（キングレコード）5,020枚
92位　月刊ときめきメモリアルNo.8（キングレコード）／3,940枚

●4月第2週
37位　月刊ときめきメモリアル'97春の増刊号（キングレコード）／8,310枚
47位　ツインビーPARADISE3 Vol.10（キングレコード）／6,840枚
57位　ファイナルファンタジーVII（デジキューブ）／5,920枚

●4月第3週
56位　ファイナルファンタジーVII（デジキューブ）／5,120枚
79位　月刊ときめきメモリアル'97春の増刊号（キングレコード）／4,340枚
93位　ツインビーPARADISE3 Vol.10（キングレコード）／3,740枚

●4月第4週
25位　月刊ときめきメモリアルNo.9（キングレコード）／8,540枚
78位　ファイナルファンタジーVII（デジキューブ）／4,100枚

（オリコン調べALBUM HOT 100による／枚数は推定）

つぎは黒　「バーチャロン」ドラマ第2弾出陣！

本格的なメカ・デザインとゲーム性で，いまだ高い人気の『電脳戦機バーチャロン』のドラマ・アルバム第2弾「COUNTER POINT009A」が，5月28日に発売される。その収録現場にオジャマして，出演者のコメントをいただいてきたので，さっそくお届けしよう。　**（北野聡士）**

樋口智恵子（フェイ-イェン）：前回よりもやりやすかったし，「ウォ〜」ってカンジでやれて良かったです。作詞のほうは結構悩んだんですけど，書きはじめたら30分で書けちゃった（笑）。

山口勝平（黒輝大地）：最初台本をもらって，8歳と書いてあるのを見てどうしようかと思いましたが，マシン・チャイルドという設定で，大人と子どもを使いわけられて，おもしろかったです。

岩田光央（タク）：前回は機関銃のような上田君とのやりとりがあったのですが，今回も所々にちりばめられていて楽しかったです。

上田祐司（ノブ）：前回と今回の話の，橋渡ししていない橋渡し的なポジションでやらせていただきました（笑）。

三石琴乃（サルペン軍曹）：チャチャがいっぱい入る，楽しい収録でした。あくまで二枚目を狙いながら，ド〇ン〇ョ的な役を（笑）。

今回のアルバムには，前作「CYBER NET RHAPSODY」の続編となるドラマと，樋口さん，山口さんが歌うボーカル曲を収録。とくに，樋口さんが歌う広東語の曲や，彼女がみずから作詞した曲に注目だ。さらにドラマには，「バーチャロン」ファンにはおなじみのDr.ワタリも登場するぞ！

▲ドラマ出演者のかたがた。前作よりもキャストが増え，シリアス度も増してきた……か!?

解散!?　「ゲーマデリック・ライブ'97」開催！

今年も，ゲーマデリックのライブが開催されることになった。が，結成時からのボーカリストnmR☆tK氏と，昨年「チャイナタウン」を歌ったRingRingさんが，残念ながら今回で引退。ふたりのさよならライブとなるのだ。当日は歴代のメンバーが出演し，さらにゲーマデリックのメンバーによる新バンド「スーパーデリック」のお披露目も行なわれるとのこと。ゲーマデリックのこれからの方向性をうかがい知れるという点でも，今まで以上に見のがせないライブになりそうだ。　**（中村京子）**

「ゲーマデリックライブイン原宿ルイード'97〜WANNA be SUPER〜」

●日時：6月8日（日）　18:00開場　18:30開演　●会場：原宿ルイード
●チケット：前売り　2,100円／当日　2,625円（共に税込）
●チケット予約：03-3403-0123（原宿ルイード）
●インターネットにてライブ情報を公開中！
（URL）http：//super.win.or.jp/~kiuchi/

ネットでもDQ　コンサート&すぎやまこういちホームページ情報

夏休み中に開催される『ドラクエ』コンサートの日程が決定した。なお現在，『ドラクエ』ミュージック情報や，すぎやまこういち氏へのインタビューなど，盛りだくさんの内容で送るホームページが開設中。アドレスは，http：//www.sme.co.jp/Music/Info/sugiyama。

「第11回ファミリークラシックコンサート〜ドラゴンクエストの世界〜」

●日時：8月20日（水）　17:00開場　18:00開演　●会場：渋谷公会堂
●チケット：S席　4,000円／A席　3,500円（6月1日前売り開始）
●問い合わせ先：ファミリークラシックコンサート実行委員会（☎03-3446-7762）

「第3回ドラゴンクエスト・スペシャルコンサート　名古屋」

●日時：8月30日（土）　13:30開場　14:00開演
●会場：しらかわホール
●チケット：正面席　4,000円／バルコニー席　3,000円
●問い合わせ先：しらかわホールチケットセンター（☎052-222-7117）

ピカピカ　春の新着ラジオ番組情報

4月から放送が開始された，ふたつのラジオ番組の情報を掲載しよう。どちらもゲームファンなら要チェックだ。

「佐竹雅昭・林原めぐみの無法塾〜ラストブロンクス」

●内容：パーソナリティによるトークや『ラストブロンクス』のラジオドラマなど。ドラマでは毎回キャラクターひとりにスポットを当て，彼らが闘いに参加した理由が語られる。
●放送局：文化放送（火曜・21：30〜22：00）／ラジオ大阪（月曜・21：00〜21：30）

「ゲームウォーカーネット」

●内容：ドン・マッコウと横山智佐のコンビがパーソナリティのゲーム情報番組。話題のゲームの分析，リスナー参加型の討論&業界への質問コーナー，さらには悩み相談室と，多彩な内容で送る1時間番組。
●放送局：TBSラジオ（火曜・24：30〜25：30）

夢の歌劇実現

「サクラ大戦歌謡ショウ」今夏公演！

ファンの熱い要望に応えて，『サクラ大戦』が舞台になる。題して「サクラ大戦歌謡ショウ　帝国歌劇団〈花組〉特別公演『愛ゆえに』」。ゲームの登場人物を演じた声優たちが，そのまま各キャラに扮し，歌やドラマをくり広げるという，これまでにない企画だ。ゲームとはまたちがった，本物の歌劇ならではの『サクラ』が堪能できそう。

●日時：7月19日（土）19：00開演／7月20日（日）&21日（月・祝日）14：00&18：00開演（2回公演）

●会場：新宿厚生年金会館

●チケット：チケットぴあ，チケットセゾン，CNプレイガイドほかで発売中

▲発表会で配られたチラシ。広井王子氏の構想では，『サクラ大戦』はもともと舞台の企画だったそうだ

▲発表会にて，舞台衣装で集合した声優陣。異様に盛り上がり，即興で主題歌の合唱まで披露された

鋭意制作中

映画「ときメモ」の藤崎詩織役が決定

去る3月23日，映画「ときめきメモリアル」の藤崎詩織役が決定した。その告知とあわせて，映画についての説明を少ししておこう。選ばれたのは14歳の中学生，吹石一恵。近鉄バファローズの吹石2軍守備・走塁コーチの娘さんなのだ。なお，彼女のほかには矢田亜希子，山口紗弥加，榎本加奈子，中山エミリ，岡田義徳，池内博之の6人が主要キャストとして出演する。高校3年生である彼らが，悩みを抱えながらも，懸命に生きる姿を描く青春ドラマだ。公開は8月の予定。

▲選ばれただけあって，さすがにカワイイ♥　なお，封切り後には全国挨拶キャンペーンを実施予定

今月の新作　新メーカー「ファーストスマイル」が参入。タイトルも充実しているようだ。

クロックタワー2　ドラマCD

5/2　■ポニーキャニオン　■2,548円（税込）
■CD　PCCB-00258

「ゲムドラナイト」で4月にオンエアされた『クロックタワー2』をCD化。ジェニファーと，よみがえったシザーマンとの死闘のゆくえは？「ゲムドラ」シリーズでは異色のホラー・ストーリーが，おなじみふたつの展開で楽しめる。

題材ゲーム：クロックタワー2（ヒューマン）
収録曲：〈ストーリー1〉①第1話　第1章「蘇る惨劇」②第2話　第2章「悪魔の再来」③第3話　第3章「血塗られた過去」④第4話　第4章「最後の闘い」〈ストーリー2〉⑤第2話　第2章「悪魔の襲来」⑥第3話　第3章「暴かれし呪いの過去」⑦第4話　第4章「新しき城主」⑧おまけラジオ予告＆ガイダンス その1⑨おまけラジオ予告＆ガイダンス その2⑩おまけラジオ予告＆ガイダンス その3
声の出演：鶴ひろみ，西村ちなみ，大塚明夫ほか

サクラ大戦サウンド・トラック「蒸気蓄音館」

5/2　■BMGジャパン　■4,486円（税込）
■CD　BVCH-2601～2（2枚組）

オーケストラ・アレンジとオリジナル・サウンドを，ディスク2枚組で収録。ディスク1はCDエクストラ仕様。

題材ゲーム：サクラ大戦（セガ）
収録曲：●ディスク1……①メイン・テーマ②我ら，黒之巣会③変身，ダストシュート！～出撃・帝国華撃団のテーマ「光武」，出動！④変身，ダストシュート！～出撃・帝国華撃団のテーマ「神武」，出動！⑤変身，ダストシュート！～出撃・帝国華撃団のテーマ「轟雷号」，出動！⑥変身，ダストシュート！～出撃・帝国華撃団のテーマ「翔鯨丸」，出動！⑦帝都崩壊⑧聖魔城，浮上！⑨空中戦艦ミカサ，発進！⑩大団円⑪さくら⑫喜び⑬哀愁⑭ときめき⑮怒り⑯嫉妬⑰怪しい…⑱ピンチ！⑲感動！⑳ファンファーレ1 ㉑ファンファーレ2㉒アイキャッチ1 ㉓アイキャッチ2 ㉔アイキャッチ3●ディスク2……①メイン・テーマ②ほのぼの帝撃生活③我ら，黒之巣会④作戦会議⑤出撃・帝国華撃団のテーマ⑥がんばれ！帝国華撃団⑦敵・戦闘1⑧勝利！⑨ときめきのテーマ⑩時は忘却の中に⑪友情ォ！⑫次いってみよう，次！⑬お正月のテーマ⑭みんなで作ろう！明るい帝都⑮世紀末の三銃士のテーマ⑯沈黙のニヒリスト⑰陰謀ドロドロ⑱敵・戦闘2⑲帝都のために…⑳敗北… ㉑哀愁のテーマ㉒お別れ…㉓堕天使…1㉔怒りのテーマ㉕最終戦争㉖喜びのテーマ㉗エンディング・テーマ
作・編曲：田中公平
特典：B2ポスター（予約特典），テレボイスカード（応募者全員プレゼント），ピクチャーCD（初回）

究極パロディウス

5/3　■キングレコード　■2,854円（税込）
■CD　KICA-7759

『パロディウス』シリーズの個性的なキャラクターがくり広げるオリジナル・ドラマとキャラクター・ファイルを収録。シリーズ独特のギャグセンスが，ダイレクトに反映されている。

題材ゲーム：『パロディウス』シリーズ（コナミ）
収録曲：①ドラマ「衛星リシチアの陰謀～前編」②究極パロディウス・キャラクターズファイル1③ドラマ「衛星リシチアの陰謀～後編」④究極パロディウス・キャラクターズファイル2
声の出演：野沢雅子，井上喜久子，安原義人ほか
特典：まちる＆もなピンナップ

月刊ときめきメモリアルNo.10

5/3　■キングレコード　■2,243円（税込）
■CD　KICA-7746

古式ゆかりのボーカル曲や，どんでん返しで幕を閉じるドラマなど，先月にひきつづき彼女の魅力が詰まった1枚になっている。バスルーム・トークは，ファン待望の藤崎詩織編。

題材ゲーム：ときめきメモリアル（コナミ）
収録曲：①もっと！ときめきラジオトーク5月号（前編）②CDドラマ・ときめきメモリアル「ゆかりの理由ある反抗？」後編③もっと！ときめきラジオトーク5月号（後編）④あなたがいるから⑤スキャンダルお待ちしてます⑥バスルームトーク～藤崎詩織編～⑦如月未緒の「物想い図書館」⑧きらめき高校男子更衣室⑨実況スペシャルサンクス
作詞：青柳美奈子（④），くまのきよみ（⑤）
作曲：白川　明（④），宮島律子（⑤）
編曲：山本健二（④⑤）
ボーカル：栗林みえ（④）
声の出演：黒崎彩子（⑤ボーカル），金月真美，丹下　桜ほか

がんばって／翠玲（スイレイ）

5/8　■cutting edge　■1,020円（税込）
■CDシングル　CTDR-26011

PSのSLG『ネクストキング』のオープニング・テーマを3つのバージョンで収録した，翠玲の5thシングル。

題材ゲーム：ネクストキング～恋の千年王国（バンダイ）
収録曲：①がんばって②がんばって（royal mirrorball mix）③がんばって（Instrumental）
作詞：えびね遊子，庄野賢一
作・編曲：庄野賢一

ソルディバイド

5/16 ■ポニーキャニオン ■1,529円（税込）
■CD PCCB-00259

今月発売予定のファンタジー・シューティング『ソルディバイド』のオリジナル・サウンド集。オーケストラ風のサウンドをメインとした，全26曲を収録。

題材ゲーム：ソルディバイド（彩京）
収録曲：〈オリジナル・バージョン〉①星砕く剣（キャラクターセレクト）②シルヴァーナ城③暗黒の騎士④森の都ネラフェイ⑤有翼の戦士⑥光の神殿ランフォス⑦いにしえの大魔導師⑧追撃⑨皇帝府炎上⑩バンディオン城墜つ⑪双頭の竜現る⑫闇の眷属（ボス戦）⑬勝利⑭太古の罠⑮古代遺跡⑯異界の幻神⑰迷宮回廊⑱砂中の鼓動⑲魂なき番人⑳石の記憶㉑魔王の玉座㉒冥界の死闘㉓決着㉔エンディング1 ㉕エンディング2 ㉖エンディング3〈ボイス&S.E.コレクション〉㉗VOICE&S.E.
初回特典：CDケースサイズ・カラーステッカー

マネーアイドルエクスチェンジャー

5/16 ■ポニーキャニオン ■1,529円（税込）
■CD PCCB-00260

作曲者によるMIDIアレンジ曲「イメージコレクション」をはじめ，オリジナル・サウンドとボイス&S.E.を完全収録。

題材ゲーム：マネーアイドルエクスチェンジャー（フェイス）
収録曲：〈イメージコレクション〉①オープニング ロングバージョン②コインシュートで決まり～両替戦士エクスチェンジャー～③根こそぎ返して戴きます～借金戦士デッドマイザー～④私を選んでね…～セレクト画面～〈オリジナルバージョン〉⑤オープニング⑥セレクト画面⑦VS画面⑧ステージA（両替戦士エクスチェンジャー）⑨ステージB（借金戦士デッドマイザー）⑩乱入⑪ステージC⑫ステージD⑬コンティニュー⑭ゲームオーバー⑮エンディング〈ボイス&S.E.コレクション〉⑯さくら（エクスチェンジャー）⑰あさひ（デッドマイザー）⑱コケティバウンザー⑲エブルワーカー⑳エルディレイバー㉑チェリーバイター㉒マイトディーラー㉓マッカーモーカリー㉔S.E.コレクション
初回特典：CDケースサイズ・カラーステッカー

タイムクライシス　3Dサウンドアンサンブラ

5/16 ■ファーストスマイル ■2,548円（税込）
■CD FSCA-10005

ガン・シューティング『タイムクライシス』のアレンジ・サウンド7曲と，Qサウンドを使用した立体音響で臨場感を盛り上げる3編のドラマを収録。

題材ゲーム：タイムクライシス（ナムコ）
収録曲：①プロローグ②Welcome to the Sunset③touch-and-go④古城潜入（ドラマ）⑤RUN WITH ADVANTAGE⑥HIT&ACTION⑦シェルードとの戦い（ドラマ）⑧Ensemble Acting⑨SHOOT THE FELLOW⑩ヘリポートの決戦（ドラマ）⑪Amnesia
作・編曲：伊藤ヨシユキ，中村和宏（②⑨）
声の出演：岩田光央，柊　美冬，谷口　節ほか
特典：キャラクターシール，ファーストスマイルロゴステッカー，デジパック仕様

スーパーロボット大戦　ボーカルコレクションROBONATION・1

5/16 ■ファーストスマイル ■2,548円（税込）
■CD FSCA-10004

水木一郎をはじめ，アニメソングで著名なボーカリストたちが，「スーパーロボット大戦BAND」を結成。「マジンガー」「コン・バトラーV」といった数々のなつかしのソングを，このアルバムのための新演奏をバックに熱唱する。

題材ゲーム：『スーパーロボット大戦』シリーズ（バンプレスト）
収録曲：①熱風！疾風！サイバスター②マジンガーZ③おれはグレートマジンガー④ゲッターロボ！⑤コン・バトラーVのテーマ⑥空飛ぶマジンガーZ⑦ダンバイン翔ぶ⑧ゴーショーグン発進せよ！⑨バーニング・ラブ⑩FLYING THE SKY⑪水の星へ愛をこめて⑫ぼくらのマジンガーZ
ボーカル：水木一郎，影山ヒロノブ，MIO

センチメンタル・グラフティ①県立白井坂高校3年A組出席番号12番 杉原真奈美

5/21 ■NECアベニュー ■1,529円（税込）
■CD NACG-1001

TBSラジオで放送中の「センチメンタル・ナイト」内のドラマに，CDオリジナルの要素をプラス。今月発売の3枚とあわせて，全部で12枚のCDが登場する。

題材ゲーム：センチメンタル・グラフティ（NECインターチャネル）
収録曲：①プロローグ②想い出を止めたままで…③センチメンタル・ドラマ～あなたに会いたくて～④想い出を止めたままで…（オリジナル・カラオケ）⑤スペシャル・メッセージ
声の出演：豊嶋真千子
特典：ポストカード（予約），豪華特製オリジナル・センチ・グッズ（応募），ピクチャーCD仕様

センチメンタル・グラフティ②私立祥桜学園高校3年B組出席番号14番 沢渡ほのか

5/21 ■NECアベニュー ■1,529円（税込）
■CD NACG-1002

オリジナル・ドラマと，キャラクターのイメージ・カラー&楽器をベースにしたソングなどが収録されている。

題材ゲーム：センチメンタル・グラフティ（NECインターチャネル）
収録曲：①プロローグ②Long Distance Call③センチメンタル・ドラマ～あなたに会いたくて～④Long Distance Call（オリジナル・カラオケ）⑤スペシャル・メッセージ
声の出演：鈴木麻里子
特典：ポストカード（予約），豪華特製オリジナル・センチ・グッズ（応募），ピクチャーCD仕様

センチメンタル・グラフティ③私立紫雲女子高校3年C組出席番号1番 綾崎若菜

5/21 ■NECアベニュー ■1,529円（税込）
■CD NACG-1003

『センチメンタル・グラフティ』イメージCD第3弾。キャラを演じる声優からのメッセージも収録されている。シリーズはすべてピクチャーCD仕様。

題材ゲーム：センチメンタル・グラフティ（NECインターチャネル）
収録曲：①プロローグ②せつなさの行方③センチメンタル・ドラマ～あなたに会いたくて～④せつなさの行方（オリジナル・カラオケ）⑤スペシャル・メッセージ
声の出演：小田美智子
特典：ポストカード（予約），豪華特製オリジナル・センチ・グッズ（応募），ピクチャーCD仕様

サウンドトラック・フロム・ランナバウト／THE SURF COASTERS

5/21 ■ビクターエンタテインメント ■1,890円（税込）
■CD VICL-60028

『ランナバウト』のサウンドを，作曲を手がけたザ・サーフコースターズ自身がバンド・アレンジ。ゲームの雰囲気にマッチしたサーフロックやバラードが楽しめる。全7曲収録。

題材ゲーム：ランナバウト（やのまんゲームズ）
収録曲：①Theme from "RUNABOUT" ②THE WINNER③START INACTION④SPACE CRICKETS⑤BIG BUZZ⑥DOLPHINS '97⑦ENDLESS BRIGHTNESS
作曲：中　シゲヲ
編曲：中　シゲヲ，佐野日出夫

英雄伝説Ⅲ～白き魔女　jdk Special Vol. 1

5/21　■キングレコード　■2,548円（税込）
■CD　KICA-1197

シリーズの中でも人気の高い『英雄伝説Ⅲ』の全61曲のサウンドを，ファルコム・サウンド・チームがMIDIアレンジ。「VOL.1」では，オープニングからゲーム中盤までの34曲が収録されている。

題材ゲーム：英雄伝説Ⅲ～白き魔女（日本ファルコム）
収録曲：①白き魔女ゲルド②もうひとつの英雄たちの物語③愛はきらめきのなかに④小さな英雄ーオルゴールー⑤俺様ライオン，おまえを喰らうぞ!!⑥WIN!!⑦シャーラ＆グース⑧MOUNTAIN PATH⑨FEEL SO GOOD⑩関所⑪洞窟⑫シャリネ⑬浜辺の午後⑭しあわせな一日⑮気分はキャプテン・トーマス⑯犯人は誰だ?!⑰愉快な仲間たち⑱風といっしょに⑲小さな英雄ージュリオとクリスの大冒険ー⑳LET'S START,OK？ ㉑炭坑 ん㉒ガルガのつめ痕 ㉓ローディ ㉔GAMBLER ㉕毒沼 ㉖白き魔女ゲルドー軌跡ー ㉗ダーツ ㉘それ見よ我が元気ーああ無情ー ㉙哀しみのメロディ ㉚それ見よ我が元気 ㉛嵐の前 ㉜ボルト大決戦 ㉝強敵!! ㉞あ，負けちゃった
作・編曲：Sound Team jdk

英雄伝説Ⅲ～白き魔女　jdk Special Vol.2

5/21　■キングレコード　■2,548円（税込）
■CD　KICA-1198

「VOL.1」と同時発売の，『英雄伝説Ⅲ』MIDIアレンジ・アルバム。「詩うRPG」を象徴する，数々のドラマチックなサウンドが，グレード・アップしてよみがえる。エンディングまでの27曲を収録。

題材ゲーム：英雄伝説Ⅲ～白き魔女（日本ファルコム）
収録曲：①不思議なお話を②円舞曲③男ひとり旅④迷いの森⑤オルドス⑥オルドス大聖堂⑦まろうどの賛歌⑧ラウアール⑨ギドナ⑩赤い瞳の誘惑⑪バダット⑫ガガーブの記憶⑬夢⑭INVASION⑮回想ーレクイエムー⑯ルード城⑰魔獣出現⑱天儀室⑲王妃イザベル⑳白き魔女ゲルドー尊き魂ー ㉑小さな英雄ー青空のむこうにー ㉒終焉 ㉓デュルゼルの手紙 ㉔愛はきらめきのなかにーエンディングバージョンー ㉕小さな英雄たち ㉖小さな英雄ー冬の到来ー ㉗ティラスイールの白き魔女
作・編曲：Sound Team jdk

ステレオドラマ　ツインビーPARADISE 3 Vol.12

5/21　■キングレコード　■3,059円（税込）
■CD　KICA-7742

思わぬトラブルで地球にもどれなくなったパステルとツインビーに，突然入った通信。送り主は，行方不明だったはずのトナー博士――ツインビーの生みの親だった。いっぽう地球では，ライトがついに呼吸を止めてしまう……。「ツイパラ3」感動の最終話を収録。特典シングルでは，キャストのNG特集「ツイパラ懺悔の部屋」が楽しめる。

題材ゲーム：『ツインビー』シリーズ（コナミ）
収録曲：〈ステレオドラマ・ツインビーPARADISE3第12話「MIRACLE POWER」〉①Part1「閉ざされた道」②Part2「淡い光の中に」③Part3「導かれる翼」④Part4「涙が出そうなほどに青空」〈國府田マリ子のナビゲーショントーク〉⑤ツイパラA級リスナー養成講座⑥あなたのそばに「合言葉はBee！」⑦ハッピーどんぶり島句 其の拾弐●初回特典スペシャルシングル……①ツイパラ懺悔の部屋
声の出演：肝付兼太，井上喜久子，緒方恵美ほか
初回特典：スペシャルCDシングル

ときめきメモリアル　MIDI collection

5/21　■キングレコード　■3,059円（税込）
■CD　KICA-7765

100曲以上におよぶ『ときメモ』のサウンドから30曲をピックアップし，MIDIアレンジにて収録。CDエクストラ・パートには，レコーディングで使用されたMIDIデータ（ローランドSC-55推奨）と，bmp形式の壁紙データが。

題材ゲーム：ときめきメモリアル（コナミ）
収録曲：①ときめき～オープニングデモ～②入学式～プロローグデモ～③つかの間の休日～春休み～④Fun！Fun！Summer Vacation～夏休み～⑤こたつでみかん～冬休み～⑥思い出の数だけ…～藤崎詩織登場～⑦世界中の誰よりも～紐緒結奈登場～⑧かごの中の小鳥～古式ゆかり登場～⑨瞳の誘惑～鏡　魅羅登場～⑩通学途中のあのお店～美樹原愛登場～⑪恋，おやすみなさい～館林見晴登場～⑫おまかせNetwork～早乙女好雄登場～⑬動物園～動物園～⑭遊園地待ち合わせ～遊園地待ち合わせ～⑮昇り龍乱れ七変化～花火～⑯ショッピング～ショッピング～⑰ジャンク屋～ジャンク屋～⑱スキー～スキー場～⑲気になるチョコレート～バレンタインデー～⑳この娘と子猫～愛，子猫を拾う～ ㉑二人で小径を歩きたい～見晴，最後のデート～ ㉒イルカのように～水泳部インターハイ～ ㉓世紀の実験ショー～実験ショー～ ㉔行け！僕らのカルトマン～カルトマンのテーマ～ ㉕ライラックの丘～北海道修学旅行～ ㉖痛い目みるぜ～ザコとの戦闘～ ㉗告白～告白～ ㉘思い出のアルバム～アルバムを見る～ ㉙女々しい野郎どもの詩～バッドエンディング～ ㉚Payth
作曲：コナミ矩形波倶楽部
編曲：南部栄作，黒岩東彦

5/30 ロードモナークPro アドバンスド ロードモナーク Win95発売

エーベルージュ伝説Vol.4～トリフェルズ魔法学園物語～ついに発覚!?八角関係！の巻

5/21
■キングレコード　■2,854円（税込）
■CD　KICA-10004

これまでが学園行事のエピソードだったのに対し，今回は学園寮を舞台に何人かのキャラにスポットを当て，彼らの日常生活内で起こったできごとをつづる。

題材ゲーム：エーベルージュ（富士通パレックス）
収録曲：①エーベルージュテーマソング「エーベルージュ伝説～学園生活編」〈CDドラマ・トリフェルズ学園物語「ついに発覚!?八角関係！」の巻〉②第11話「カステルの婚約者」③第12話「宝の地図で大冒険」④第13話「マリエンの初体験」⑤第14話「フェルデンの愛読書」⑥第15話「戸惑いのノイッシュ」⑦エーベルージュイメージソング「魔法みたいに“I love you”」
作詞：イタバシマサヒロ（①），川崎ヒロユキ（⑦）
作・編曲：佐々木誠（①⑦），大津美紀（①編曲）
声の出演：冬馬由美（①⑦ボーカル），緒方恵美，林原めぐみほか
初回特典：ピクチャーCD仕様

熱砂の惑星　イメージアルバム

5/21
■BMGジャパン　■3,059円（税込）
■CD　BVCH-738

モスクワ・フィル・オーケストラの演奏による，PS版『熱砂の惑星』のアレンジ・アルバム。全11曲を収録。

題材ゲーム：熱砂の惑星（ITOCHU）
収録曲：①プロローグ（テーマ・オブ・ラブ）②オーバーチュア③ストーリーズ（for Percussion＆Strings）④ファースト・バトル⑤ミッシング⑥サンド⑦レベル3⑧エイリアンズ・チャイルド⑨ラスト・バトル⑩エンディング⑪テーマ・オブ・ラブ（リプリーズ）
作・編曲：吉川清之

ドラマCD　はるかぜ戦隊Vフォース

5/21
■BMGジャパン　■3,059円（税込）
■CD　BVCH-645

TokyoFMで，毎週土曜27：00からオンエアの「ヤオちゃんのラジコミプレイランド」内で放送されたドラマを収録。

題材ゲーム：はるかぜ戦隊Vフォース（ビング）
収録曲：①奈月～プロローグ～②「はるかぜ戦隊Vフォース」③戦闘④来訪者⑤実験機⑥営倉で⑦華月と数魔⑧出撃～レクルスV～⑨遥かなる金星
声の出演：白鳥由里，今井由香，天野由梨ほか

アランドラ　オリジナル・ゲーム・サウンドトラック

5/21
■アンティノスレコード　■2,548円（税込）
■CD　ARCJ-66

PSのアクションRPG『アランドラ』のオリジナル・サウンドと，スタッフ・ロールのボーカル曲を完全収録。

題材ゲーム：アランドラ（ソニー・コンピュータエンタテインメント）
収録曲：①アランドラ②イノアの村③大地を渡る風④タ－ラスの館⑤悪夢⑥レクイエム⑦魔の潜む炭坑⑧大樹の塔⑨賢者ラアの地下墓所⑩砂漠の神殿⑪海岸線の洞窟⑫クラインの夢⑬リザードマンの洞窟⑭メディアムの過去⑮忘れ去られし神・ニルード⑯小さき民・ミミング⑰水底の妖精⑱炎の山・トーラ⑲双子の夢⑳狂える神父・ロエイン㉑浮上せし聖なる魔宮㉒黒き狂天使，襲来㉓人ならざる者㉔神の慈悲なき怒り㉕精神寄生体メルザス㉖旅の記憶㉗エンディング㉘「tears」
作詞：前田たかひろ（㉘）
作・編曲：田中公平，岸村正実（㉘編曲）

ディープシーアドベンチャー　オリジナル・サウンドトラック

5/25
■NTT出版　■2,310円（税込）
■CD　PSCN-5063

PSで発売中の海底探索SLG『ディープシーアドベンチャー』のオリジナル・サウンド集。海のやすらぎと冒険を感じさせる全33曲を収録。

題材ゲーム：ディープシーアドベンチャー～海底宮パンタラッサの謎（タカラ）
収録曲：①Open the LEGEND②旅立ち③楽しい予感④Sea-light⑤Disillision⑥Delight⑦やすらぎのポセイドニア⑧ある日の空想⑨Presentiment⑩Inanimate⑪Merchant-ROBO⑫夕暮れの波間⑬Dispair⑭Fear⑮あっけない幕切れ⑯Resolution⑰Confusion⑱Good job！⑲マゼラニアンダンス⑳O-CHAPPY ㉑エアの歌 ㉒軍隊の町 ㉓海に浮かぶ島 ㉔指令塔 ㉕Bottom of the DEEP-SEA ㉖暗闇の奥に ㉗The way of strange ㉘Tension ㉙洗脳 ㉚パンタラッサ ㉛Darkness-Mother ㉜再会 ㉝忘れられない思い出
作曲：山田靖子

ラジオドラマ　クォヴァディス2～惑星強襲オヴァン・レイ～第2部：オヴァン・失われた過去

5/25
■WEAジャパン　■3,059円（税込）
■CD　WPC6-8285

「浅田葉子のグラムス・レディオナイト」で放送中のドラマをCD化。オヴァンとの接触に成功したものの，彼と敵対する惑星の輸送船内に捕らわれたエマ。そこで出会った女性士官は，オヴァンの過去に関係が？

題材ゲーム：クォヴァディス2～惑星強襲オヴァン・レイ（グラムス）
収録曲：①続・戦場ナビゲーター浅田葉子〈第2部：オヴァン・失われた過去（②～⑤）〉②第1話③第2話④第3話⑤第4話⑥君がディオンだ！～ディオン・ホワイト・マイナスワン・トラック～⑦何処へ／ネリー・カテナ
作詞：佐藤ありす（⑦）
作曲：水島康宏（⑦）
編曲：G.S.T.（山本秀樹／⑦）
声の出演：三石琴乃（⑦ボーカル），浅田葉子，子安武人ほか
初回特典：描き下ろしイラストボックス，シナリオブックレット

CYBER TROOPERS VIRTUAL-ON EPISODE #16「COUNTERPOINT 009A」

5/28
■東芝EMI（ユーメックス）　■2,854円（税込）
■CD　TYCY-5553

AM3研の亘　重郎氏書き下ろしによる，「CYBER NET RHAPSODY」の続編。スピーディな展開のドラマが楽しめる。アレンジ曲や，樋口智恵子が作詞＆ボーカルのソングも収録。

題材ゲーム：電脳戦機バーチャロン（セガ）
収録曲：①fragment②prologue（ドラマ）③intermission-1④black onyx（ドラマ）⑤fade to black⑥formidable tolerance（ドラマ）⑦belgdor corporate anthem⑧on X-band（ドラマ）⑨procession（ドラマ）⑩intermission-2⑪cyber imaginary space（ドラマ）⑫magical wonderland⑬m.s.b.s ver.301（ドラマ）⑭intermission-3⑮harmless harmony（ドラマ）⑯my sweet chocolate⑰dislocation（ドラマ）⑱am r&d dept #3（ドラマ）⑲burned by the fire⑳conversation piece（ドラマ）㉑another future ㉒delta junction（ドラマ）㉓intermisson-4 ㉔maximum momentum（ドラマ）㉕party a go go ㉖love will tear them apart…（ドラマ）㉗epilogue（ドラマ）㉘absent lovers
声の出演：樋口智恵子（①⑫⑯㉑㉕ボーカル），山口勝平（⑲ボーカル），三木眞一郎＆有馬克明（⑦ボーカル）ほか

レイフォース～ラビングビート～

5/30
■ZUNTATAレコード　■2,550円（税込）
■CD　ZTTL-0011

ファンのリクエストに応えての登場となる，『レイフォース』のアレンジ・アルバム。TAMAYO・テクノ・サウンドを心ゆくまで堪能できる。

題材ゲーム：レイフォース（タイトー）
収録曲：①PENETRATION②G③AGGRESIVENESS④VISION⑤CRACKING！⑥DESTRUCTIVE OF POWER⑦INTO DARKNESS⑧MOBIUS⑨ATROCITY⑩QUARTS⑪THE FATES-DOOMS DAY⑫RUBBING MIX－THE FIRST REPORT／ONSTAND BY／THE PLOT THICKENS／KP-4／REASON FOR IT－⑬Q.E.P.D.

前号追補タイトル

Very Special Journey／m・c・A・T

2/26 ■avex trax ■971円
■CDシングル AVDD-20177

ブリヂストン「ドーナツ」のCMソング「Very Special Journy」と，4月にPSで登場した『ランニング・ハイ』のテーマソングをカップリングしたシングル。

題材ゲーム：ランニング・ハイ（レックスエンタテインメント）
収録曲：①Very Special Journey②Running High～Radical！Physical！～③Very Special Journy (Instrumental) ④Running High～Radical！Physical！～ (Instrumental)
作詞：m・c・A・T
作・編曲：富樫明生

前号追補タイトル

首都高バトルR　オリジナルゲームサウンドトラック　Endless Highway／D/FORCE

3/12 ■ポリスター ■1,262円
■CDシングル PSCR-9106

PSソフト『首都高バトルR』のテーマ曲「Endless Highway」ほか2曲を収録。「タモリのSuperボキャブラ天国」のテーマソングなどで知られるユニット，D/FORCEによるロック・サウンドが楽しめる。

題材ゲーム：首都高バトルR（GENKI）
収録曲：①Endless Highway②A torrent of lights③Battle Revolution④Endless High Way（オリジナル・カラオケ）
初回特典：『首都高バトルR』体験ソフト

前号追補タイトル

劇場アニメーション「魔法学園ルナ！」エンディング・テーマ・ソング

3/20 ■日本コロムビア ■1,068円
■CDシングル COCD-1180

劇場版「新世紀エヴァンゲリオン」と同時上映されているショート・アニメ「魔法学園ルナ！」のテーマ&イメージ・ソングをカップリングしたシングル。

題材ゲーム：魔法学園ルナ！（角川書店／ESP）
収録曲：①世界は摩訶不思議②Dear my friends③世界は摩訶不思議（オリジナル・カラオケ）④Dear my friends（オリジナル・カラオケ）
作詞：近藤由華
作・編曲：where 2
ボーカル：SALIA

前号追補タイトル

MORTAL KOMBAT：MORE KOMBAT

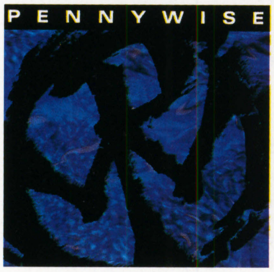
3/21 ■SLC ■2,427円
■CD SLCS-7308

映画「モータル・コンバット」のサントラ第2弾。サイコソニックやキリング・ジョークなど，著名バンドによる多くのナンバーを収録。

題材ゲーム：モータルコンバット（アクレイムジャパン）
収録曲：①IT HAS BEGUN／PSYKOSONIK②HIGHER／ALIEN FACTORY③CHAOS B.C.／SEPULTURA④DRUG／KILLING JOKE⑤WEIGHT／GOD LIVES UNDERWATER⑥DEEPER DOWN／SISTER MACHINE GUN⑦FIRETHING／GUDRUN GUT⑧FATALITY／LOADED⑨MY RUIN／CRAWLSPACE⑩SPACEMAN／BABYLON ZOO⑪EXILED／CHEMLAB⑫OXYACETYLENE／CUBANATE⑬OUTWORLD／G//Z/R⑭COME2GETHER／THE CRYSTAL METHOD⑮THE JOURNEY KONTINUES／JUNO REACTOR

前号追補タイトル

PENNYWISE／PENNYWISE



'95・1/2 ■EPICソニー ■2,233円
■CD ESCA-6116

ロックファンやサーファー，ボーダーから高い支持を得ているバンド，ペニーワイズの1stアルバム。セガの体感ゲーム『トップスケーター』のBGMとして，数曲が使用されている。

題材ゲーム：トップスケーター（セガ）
収録曲：①WOULDN'T IT BE NICE②RULES③THE SECRET④LIVING FOR TODAY⑤COME OUT FIGHTING⑥HOMELESS⑦OPEN DOOR⑧PENNYWISE⑨WHO'S TO BLAME⑩FUN AND GAMES⑪KODIAK⑫SIDE ONE⑬NO REASON WHY⑭BRO HYMU

FIRE EMBLEM THE BEST
Vol.1●Vol.2

ファイアーエムブレム ザ・ベスト Vol.1
「暗黒竜と光の剣」「外伝」のオリジナル・ゲームミュージック全60曲（総収録時間108分）を完全収録。
2枚組 PSCN-5058～9

永久保存版!!
4/25 ON SALE
定価/各2,940円(税込)

ファイアーエムブレム ザ・ベスト Vol.2
「紋章の謎」「聖戦の系譜」からオリジナル・ゲームミュージック全77曲（総収録時間148分）を完全収録。
2枚組 PSCN-5060～1

©Nintendo

ディープシー アドベンチャー
オリジナル・サウンドトラック

5/25 ON SALE

オリジナル・ゲームサウンド全33曲を完全収録。
PSCN-5063 定価/2,310円（税込）

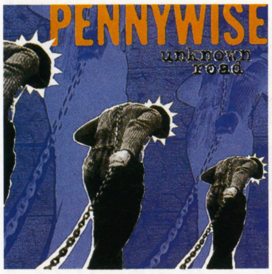
©TAKARA CO., LTD. 1997

発売元 NTT出版 〒153 東京都目黒区下目黒1-8-1 アルコタワー11F
TEL03-5434-1010 インフォメーションサービス03-5423-9999
販売元 ポリスター 〒150 東京都渋谷区恵比寿南2-14-6
TEL03-5721-3216

前号追補タイトル

Unknown Road／PENNYWIZE

'95・2/1
■EPICソニー　■2,233円
■CD　ESCA-6146



ペニーワイズの2ndアルバム。「Unknown Road」「Homesick」など，14曲を収録。

題材ゲーム：トップスケーター（セガ）
収録曲：①Unknown Road②Homesick③Time To Burn④It's Up To Me⑤You Can Demand⑥Nothing⑦Vices⑧City Is Burning⑨Dying To Know⑩Tester⑪Try To Conform⑫Give And Get⑬Clear Your Mind⑭Slowdown

前号追補タイトル

ABOUT TIME／PENNYWIZE

'95・6/29
■EPICソニー　■2,233円
■CD　ESCA-6128

これまでの「PENNYWIZE」「Unknown road」より，さらにスピーディなサウンドが魅力の3rdアルバム。全12曲。

題材ゲーム：トップスケーター（セガ）
収録曲：①PEACEFUL DAY②WASTE OF TIME③PERFECT PEOPLE④EVERY SINGLE DAY⑤SEARCHING⑥NOT FAR AWAY⑦FREEBASE⑧IT'S WHAT YOU DO WITH IT⑨TRY⑩SAME OLD STORY⑪I WON'T HAVE IT⑫KILLING TIME

前号追補タイトル

FULL CIRCLE／PENNYWIZE

4/16
■EPICソニー　■2,345円（税込）
■CD　ESCA-6691

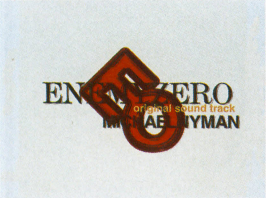
バンドのベーシスト，ジェイソンの追悼アルバムでもある最新作。「SOCIETY」がゲームBGMとしてピックアップされている。

題材ゲーム：トップスケーター（セガ）
収録曲：①FIGHT TILL YOU DIE②DATE WITH DESTINY③GET A LIVE④SOCIETY⑤FINAL DAY⑥BROKEN⑦RUNNING OUT OF TIME⑧YOU'LL NEVER MAKE IT⑨EVERY TIME⑩NOWHERE FAST⑪WHAT IF I⑫GO AWAY⑬DID YOU REALLY⑭BRO HYMU TRIBUTE

前号追補タイトル

エネミーゼロ　オリジナルサウンドトラック／マイケル・ナイマン

4/18
■ファーストスマイル　■2,548円（税込）
■CD　FSCA-10001



マイケル・ナイマン作曲のサウンドを，「ナイマンバンド」とストリングスによる演奏で聴かせる。ゲスト・ボーカルはサラ・レオナルド。

題材ゲーム：エネミーゼロ（ワープ）
収録曲：①Laura's Theme②Confusion③Aspects of Love④Digital Tragedy⑤Enemy Zero⑥Lamentation⑦Love Theme⑧Digital Complex⑨Invisible Enemy⑩Laura's Dream⑪Agony⑫Malfunction⑬Battle⑭The Last Movement
作曲：マイケル・ナイマン
特典：特製キャラクターステッカー，ファーストスマイルロゴステッカー

前号追補タイトル

エアーズ・アドベンチャー　オリジナルサウンドトラック／三枝成彰

4/18
■ファーストスマイル　■2,548円（税込）
■CD　FSCA-10002

中世ヨーロッパを思わせるオーケストラ・サウンドが楽しめるサウンド集。永野護の対談を掲載したブックレットつき。

題材ゲーム：エアーズ・アドベンチャー（ゲームスタジオ）
収録曲：①preface②STARTIN';THE theme of Airs Adventure③処刑台～姫との出逢い④王都⑤秘密結社⑥Item Shop⑦Inn⑧すくいの家⑨ワシはエラい人～ブラッサム・セゴーのテーマ⑩a journey of Historical-World⑪剣をとれ！～Battle Normal⑫優しい風～レディのテーマ⑬策謀の洞窟⑭剣をとれ！～Battle Boss⑮Level Up!!⑯謝肉祭⑰サンクチュアリ⑱fortune～再会⑲妖精たちのsilly dance⑳a journey of Skyhigh-World ㉑Skyhigh Village ㉒with love～フィース・ウインディーネのテーマ㉓暗き大地㉔忘却の難破船㉕マンタと空を飛ぶ㉖絵の砂漠㉗デモスの子供部屋㉘Joy Joy CRAZY!!～デモス・ケイモスのテーマ㉙a sailing for KING'S-CAPITAL㉚a Colony㉛キャッスル・キャッスル～王城の姫～㉜あなたがそばにいれば㉝黒の商人㉞Let's gamble～今宵はあなたと ㉟NEWS Shop㊱砂漠の町を訪れる㊲サンジェルミ㊳皇帝の眠り㊴剣をとれ！～Battle Demos ㊵destroy to REVIVAL㊶ESCAPE from the DARK㊷ZZHAWK the Emperor～皇帝ネロ・ザッハークのテーマ㊸tears㊹哀しみの果て㊺ミステリアス㊻cielo BAHN～マスター・ライトセイルのテーマ㊼約束の地へ㊽二本の巨木 ㊾keen～Battle ZZHAWK I ㊿Kyrie eleison～Battle ZZHAWK II (51)WIN,FREEDOM,DREAM. (52)TRUTH.(53)DAYS;The ENDING of Airs Adventure
作曲：三枝成彰
特典：特製キャラクターシール,ファーストスマイルロゴステッカー

前号追補タイトル

女神異聞録～ペルソナ　オリジナルサウンドトラック&アレンジアルバム

4/18
■ファーストスマイル　■3,568円（税込）
■CD　FSCA-10003（2枚組＋8cmCD）

オリジナル・サウンドはじめ,ゲーム中のソングやアレンジ曲を収録。「お目立ちキャラボイス」を収録したシングルもついている。

題材ゲーム：女神異聞録～ペルソナ（アトラス）
収録曲：●ディスク1……〈「意識」編〉①ペルソナ（アレンジバージョン）②デヴァ・ユガ（アレンジバージョン）③全ての人の魂の詩（アレンジバージョン）④はかなき蝶⑤不幸に触れ，それは⑥レイジ⑦窓辺の少女⑧神話覚醒⑨マキ⑩NO.1⑪明るい商店街⑫TOY＆JOY⑬幼児虐待⑭AIAI Shopping⑮ほくろの千里⑯…の前の静けさ⑰暗い商店街⑱電能紀行⑲マーク⑳BLACK KID㉑セベク都市㉒追憶㉓神取㉔デヴァ・ユガ㉕全ての人の魂の詩㉖ペルソナ●ディスク2……〈「無意識」編〉①雪の女王（アレンジバージョン）②サトミタダシ薬局店のうた（アレンジバージョン）③戦闘（アレンジバージョン）④雪の女王⑤学園⑥ブラウン⑦森の夜鳴き⑧アヤセ⑨死線⑩サトミタダシ薬局店のうた⑪SAEKO⑫MAJIN…FOREVER⑬エリー⑭仙念蔓年道⑮密林…？⑯INVASION⑰静かな刻⑱戦闘⑲モノクロ⑳ロサカンディーラ㉑凍る心㉒悪魔，賛えよ ㉓BLACK SNOW ㉔夜の女王 ㉕SNOW STORY㉖回顧・旅立ち●スペシャルボーナストラックCD（特典8cmシングル）……〈魔境編〉①お目立ちキャラボイス総集編

前号追補タイトル

劇場アニメーション「魔法学園ルナ！ 青い竜の秘密」オリジナルサウンドトラック

4/19
■日本コロムビア　■2,854円
■CD　COCC-14158

現在，映画館にて上映中のギャグアニメ「魔法学園ルナ！ 青い竜の秘密」で流れるオリジナル・サウンドをすべて収録。

題材ゲーム：魔法学園ルナ！（角川書店／ESP）
収録曲：①世界は摩訶不思議〈BGM映画Version〉②第一章「出陣」③第二章「タマとの遭遇」④第三章「敵の要塞にて」⑤第四章「敵との出会い」⑥第五章「戦い その1」⑦第六章「戦い その2」⑧第七章「勝利」⑨世界は摩訶不思議（インストゥルメンタルバージョン）⑩Dear my friends（インストゥルメンタルバージョン）〈BGM J.Version〉⑪どこかStrange⑫Are you ready? I'm ready!⑬わたし達で大丈夫⑭だってネコなんです!!⑮恐い人達のテーマ⑯メンフィスって変!⑰Ready,Action!（戦いのは・じ・ま・り）⑱おっとあぶない,危険がいっぱい⑲青竜だったタマ⑳Fight to Win㉑勝てたよ,わたし達㉒Dear my friends
作詞：近藤由華（①㉒）**作・編曲：**where 2　**ボーカル：**SALIA（①㉒）

前号追補タイトル

ラジオドラマ　クォヴァディス2～惑星強襲オヴァン・レイ～第1部：戦場ジャーナリスト・エマ

4/25
■WEAジャパン　■3,059円（税込）
■CD　WPC6-8284

特殊傭兵部隊「赤いサソリ」の隊長オヴァン・レイを追うジャーナリスト，エマの姿を描くドラマほか，登場キャラを演じることができるトラックなどを収録。

題材ゲーム：クォヴァディス2～惑星強襲オヴァン・レイ（グラムス）
収録曲：①戦場ナビゲーター浅田葉子〈第1部：戦場ジャーナリスト・エマ（②～⑤）〉②第1話③第2話④第3話⑤第4話⑥君がオヴァンだ！～オヴァン・レイ・マイナスワン・トラック～⑦Endless Love／ヒルダ・ベーレンス
作詞・作曲：shoko（⑦）　**編曲：**G.S.T.（中川かおり／⑦）
声の出演：林原めぐみ（⑦ボーカル），浅田葉子，三石琴乃ほか
初回特典：描き下ろしイラストボックス，オリジナルブックレット

前号追補タイトル

同級生～恋愛専科～Lesson. 5

4/25 ■ピンクパイナップル ■3,884円
■CD KSCA-59050

第5話は，登場キャラの中でも人気の高い田中美沙が主人公。陸上選手として一度挫折した彼女の，再起へのドラマを描く。おなじみリバーシブル・ジグソーパズルつき。

題材ゲーム：同級生（エルフ）
収録曲：①同級生♥恋愛専科CD Special〈ラジオドラマ・同級生第5話「いちばん，大切なこと」〉②第1回「放り出されたスパイク」③第2回「軋んだスターティング・ブロック」④最終回「二度と離さない，心の翼」
声の出演：こおろぎさとみ，高橋美紀，麻見順子ほか
特典：リバーシブル・ジグソーパズル

前号追補タイトル インディーズ

この世の果てで恋を唄う少女 YU-NO　スーパー・サウンド・トラック

3/10 ■エルフ ■非売品（ゲームソフトに同梱）
■CD（2枚組）

エルフのAVG『YU-NO』の初回分についている申し込みシールを送るともらえるミュージックCD（要手数料500円）。ゲーム中に流れる60曲以上のサウンドを，すべて収録している。暖かさと神秘を感じさせる楽曲が印象的。

題材ゲーム：この世の果てで恋を唄う少女 YU-NO（エルフ）
収録曲：●ディスク1……①プロローグ②回想③移動1④思い出⑤少女⑥団らん⑦亜由美⑧結城⑨予兆⑩美月⑪運命⑫始動⑬剣ノ岬⑭自宅⑮澪⑯幻影⑰怪しさ1⑱怪しさ2⑲オープニング⑳遺跡㉑絆（きずな）㉒懐古㉓神奈㉔焦燥㉕危機㉖エリィ㉗愛情㉘謎解き㉙FANKY TANG㉚発現㉛恐怖㉜ユーノ㉝謎㉞悲哀㉟愛1㊱愛2㊲探索㊳湖面の少女㊴手記●ディスク2……①異世界1②異世界2③校内④移動2⑤移動3⑥移動（夜）⑦去りし人⑧玄室⑨胎動⑩レア・メタル⑪ふれあい⑫侵入⑬セーレス⑭棺⑮旅立ち⑯神殿⑰成長⑱別れ⑲WANPAKU⑳廃虚㉑DEBU㉒帝都㉓緊張㉔Ending

前号追補タイトル インディーズ

リフレインラブ～あなたに逢いたい　プレミアム・シングルCD

3月 ■リバーヒルソフト ■非売品（ゲームソフト予約特典）
■CDシングル RHSC-97031

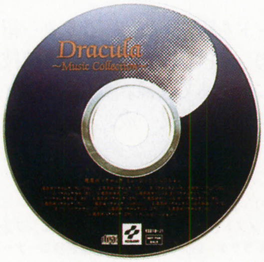
『リフレインラブ』の予約キャンペーンでプレゼントされた，ナンバリング入り限定シングル。オープニング＆エンディング・テーマと，9人のキャラクター・ボイスを収録。

題材ゲーム：リフレインラブ～あなたに逢いたい（リバーヒルソフト）
収録曲：①オープニングテーマ「Anything Gone」②エンディングテーマ「Blue Moon」〈主要キャラボイス集〉③佐倉朋美④結城　蘭⑤高宮祥子⑥佐藤昴介⑦矢茂哲哉⑧榊　泰蔵⑨矢茂かすみ⑩なおさん⑪安井舞美
作詞：畠中句美（①），マニーシャ（②）
作・編曲：岩崎大輔
ボーカル：岩男潤子（①），マニーシャ（②）
声の出演：山崎和佳奈，高山みなみ，宮村優子ほか

前号追補タイトル インディーズ

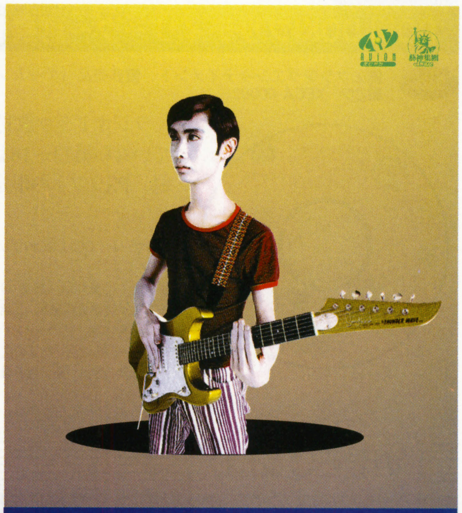
悪魔城ドラキュラ　ミュージックコレクション

3/20 ■コナミ ■非売品（『悪魔城ドラキュラX～月下の夜想曲』ゲームソフトに同梱）
■CD VX010-J1



PSの『ドラキュラ』最新作に同梱されたミュージックCD。過去のシリーズから，それぞれの機種の音源で15曲を収録。16曲目は，アルバムからピックアップされたアレンジ・バージョンとなっている。

題材ゲーム：『悪魔城ドラキュラ』シリーズ（コナミ）
収録曲：①FC／DISK版「悪魔城ドラキュラ」②MSX版「悪魔城ドラキュラ」③FC／DISK版「ドラキュラ2～呪いの封印～」④GB版「ドラキュラ伝説」⑤FC版「悪魔城伝説」⑥FC版「悪魔城すぺしゃる　ぼくドラキュラくん」⑦GB版「ドラキュラ伝説2」⑧SFC版「悪魔城ドラキュラ」⑨GB版「悪魔城すぺしゃる　ぼくドラキュラくん」⑩FC版「悪魔城ドラキュラ」⑪X68000版「悪魔城ドラキュラ」⑫PCE版「悪魔城ドラキュラX～血の輪廻～」⑬MD版「バンパイアキラー」⑭SFC版「悪魔城ドラキュラXX」⑮アーケード版「悪魔城ドラキュラ」⑯SFC「悪魔城ドラキュラ」～アレンジバージョン～



THE SURF COASTERS
SOUNDTRACK FROM "RUNABOUT"
VICL-60028 / 1,890YEN(TAX IN)
5.21 ON SALE

"RUNABOUT" プレゼントキャンペーン
ザ・サーフコースターズ "soundtrack from RUNABOUT"をお買い上げの方より、抽選で以下の賞品をプレゼント!
プレイステーション…3名
"RUNABOUT" ゲームソフト…30名
"RUNABOUT" オリジナルキャップ…50名
ザ・サーフコースターズ オリジナルTシャツ…50名
●応募方法
5.21発売のザ・サーフコースターズのニューアルバム"soundtrack from RUNABOUT"に付いている"RUNABOUT"のロゴシールを官製ハガキに貼付し、住所、氏名、電話番号、年令をご記入の上、下記宛先へご応募下さい。また、応募の際、必ずCDを聴いての感想を記して下さい。
〒150 東京都渋谷区神宮前4-26-18（原宿ピアザビル） ビクターエンタテインメント（株）販売促進部「RUNABOUTプレゼント」係
●〆切 平成9年7月31日（木）消印有効
※発表は商品の発送をもってかえさせて頂きます。

圧倒的なフリードライブ快感!! EXITING MOTOR ACTION
RUNABOUTは閉ざされたサーキットから飛び出す、
DOWN TOWN、SEA SIDE、METRO CITY―街のすべてがドライブフリー!!
おきて破りの運び屋には、暴走、破壊、逃走…なんでもありは当然だ。
ホテルのロビーを突っ切り、ビルボードを突き抜けて、ひたすらアクセルを踏み込めば、
カーアクションムービーがひとつできあがる!!

ARE YOU BORN TO DRIVE?
THE MOST EXCITING CAR ACTION GAME
FOR PLAYSTATION
RUNABOUT
YANOMAN GAMES
SLPS-00857 / 5,800yen[tax off]
5.23 on sale

前号追補タイトル インディーズ

DOKI DOKIプリティリーグ～延長戦～〈学園編〉

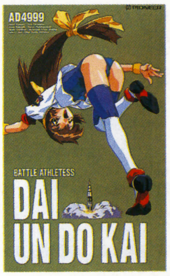
3/28 ■エクシングエンタテイメント ■非売品（ゲームソフトに同梱／初回分限定）
■CD XECA-00002

ラジオドラマ放送分で，まだCD化されていない第13～18話＋CDスペシャルを収録。PSソフトの限定版に同梱されている。

題材ゲーム：DOKI DOKIプリティリーグ（エクシングエンタテイメント）
収録曲：①第13話「部室へ行こう」②第14話「英語修行！須永の赤点突破大作戦!!」③第15話「はっぴぃばーすでぃ……恭子」④第16話「謎の液体X」⑤第17話「見え見えの見栄に見えるけど」⑥第18話「私達の文化祭」⑦スペシャル「雨のち晴れ」
声の出演：牧野　泉，浅井真弓，河合弘子ほか

バトルアスリーテス大運動会　MISSION 1：CHRONICLE BEGINNING～年代記の始まり

5/25 ■パイオニアLDC ■6,600円
■VHS PIVS-1571（初回限定版PIVS-1570）／■LD PILA-1441（初回限定版PILA-1440）



「天地無用！」「神秘の世界エルハザード」のスタッフが制作するOVA。ゲームの設定をもとに，大学衛星に入学したあかりが，友人とともに成長していく姿を描く。

（カラー45分）
題材ゲーム：バトルアスリーテス大運動会（インクリメントP）
声の出演：夏樹リオ，川上とも子，伊藤美紀ほか
初回特典：限定ジャケット，ジャケットサイズ・ピンナップ，巻末特典映像（ゲームのアニメーション・パートを一部収録）

VIDEO&LD

銀河お嬢様伝説ユナー深闇のフェアリイーVOL. 3

5/21 ■キングレコード ■5,912円（税込）
■VHS KIVA-282

友だちになれたユナと亜耶乎の喜びもつかの間，つぎつぎと街に突き刺さる巨大な針の柱。柱の上に立っている13人衆とエリカ7は，上空にいる幻夢にあやつられていた。ついには一緒に戦っていたリアたちまでも幻夢の手に落ち，ユナは1人きりに……。

（カラー30分）
題材ゲーム：銀河お嬢様伝説ユナ（ハドソン）
声の出演：冬馬由美，氷上恭子，原　亜弥ほか
初回特典：特製ステッカー

インディーズ

セガサターンビデオマガジン５月発売タイトル号

5/1 ■セガ ■非売品（プロモーション用）
■VHS

さまざまなジャンルのそろった5月号。『エーベルージュ』『ルナMPEG版』など，ファンにはうれしいタイトルも。

（カラー23分）
収録内容：①フリートーク・スタジオ～マリの気ままなおしゃべり～②ブレイクポイント③ファンキーヘッドボクサーズ＋④グルーブ オン ファイト⑤エーベルージュ⑥クライムウェーブ⑦キューブバトラー アンナ未来編⑧ブラム！ーマシーンヘッドー⑨ルナ～シルバースターストーリー MPEG版⑩フィッシング甲子園 II⑪ダービーアナリスト⑫ディ・サード⑬JリーグGO！GO！ゴール⑭デジタルアンジュ～電脳天使SS～⑮ダークハンター（下）妖魔の森⑯スカルファング～空牙外伝～⑰スリー・ダーティ・ドワーフズ⑱ステークスウィナー2～最強馬伝説⑲フルカウルミニ四駆スーパーファクトリー⑳超時空要塞マクロス 愛・おぼえていますか

バーチャファイター３　キャラクター別攻略DVD Vol. 4～6

5/21 ■セガ ■各2,800円
■DVD

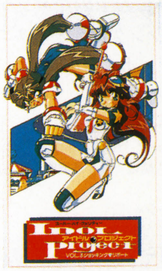
今年の2月に日本コロムビアより発売された攻略ビデオが，DVDになって登場する。各キャラにつき1巻ずつの発売で，『バーチャ』名人たちのプレイ＆責任編集で送る。

（各カラー30分）
題材ゲーム：バーチャファイター3（セガ）
収録内容（各巻共通）：①オープニング②システム③フローチャート④コンボ⑤DAWN OF THE BOUT

前号追補タイトル

アイドルプロジェクトVol. 3「ショッキング♥リポート」

3/28 ■ケイエスエス ■5,631円
■VHS JSVA-22923／■LD JSLA-22923



エクセレント・アイドルを夢見てオーディション会場に向かった未夢だが，パニックに巻き込まれ，地球外に誘拐されてしまう。地球にもどるため，未夢は異星にてバイトをはじめる。

（カラー30分）
題材ゲーム：アイドルプロジェクト（ケイエスエス）
声の出演：國府田マリ子，井上喜久子，久川　綾ほか

前号追補タイトル

ストリートファイターEX

3/30 ■新声社 ■5,040円（税込）
■VHS GV-34

カメラモードを駆使したキャラクター紹介にはじまり，CPU攻略や対戦，連続技などを90分にわたって収録。ナレーションはスカロマニア役の二又一成。

（カラー90分）
題材ゲーム：ストリートファイターEX（アリカ／カプコン）
収録内容：①ゲーメストビデオ・オリジナル・オープニング②オープニング③キャラクター紹介④CPU攻略⑤連続技コーナー⑥対戦攻略⑦エンディング⑧ゲーメストビデオ・オリジナル・エンディング
声の出演：二又一成

前号追補タイトル

新日本プロレスリング闘魂烈伝Vスペシャル

4/12 ■ヴァリス ■3,700円
■VHS VAG-1

『闘魂烈伝2』の対戦を，ゲーム画面と実写映像をまじえて解説する。田中秀和&佐々木健介の実況や，超　攻略ガイドもついている。全国の書店&ファミリーマートで販売中。

（カラー45分）
題材ゲーム：新日本プロレスリング闘魂烈伝2（トミー）
収録内容：〈Super Dream Single Match〉①グレート・ムタVS武藤敬司②橋本真也VSアントニオ猪木③長州　力VS獣神サンダー・ライガー④藤波辰爾VS越中詩郎〈Super Dream Tag Match〉⑤グレート・ムタ&蝶野正洋VS橋本真也&アントニオ猪木⑥佐々木健介&田中秀和VSパワー・ウォリアー&タイガー服部
声の出演：田中秀和，佐々木健介

前号追補タイトル

リアルバウト餓狼伝説スペシャル

4/18 ■新声社 ■5,040円（税込）
■VHS GV-35

対戦やシステム解析はもちろん，『リアルバウト餓狼SP』をより楽しむための数々の連続技を，P・鈴木が解説する。そのほか，特別企画「スターバウリング」などを収録。

（カラー65分）
題材ゲーム：リアルバウト餓狼伝説スペシャル（SNK）
収録内容：①ゲーメストビデオ・オリジナル・オープニング②オープニング③キャラクター紹介④システム解析⑤エンディング⑥連続技紹介⑦連続技講座⑧対戦解析⑨ゲーメストビデオ・オリジナル・エンディング
声の主演：家弓家正

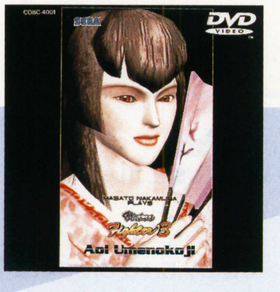
前号追補タイトル

バーチャファイター3　キャラクター別攻略DVD Vol. 1～3

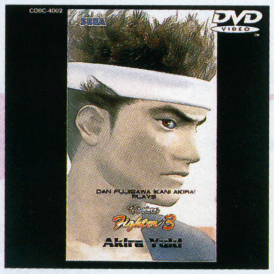
4/19 ■セガ ■各2,800円
■DVD

『バーチャ3』攻略ビデオのDVD版。システム解析から名人たちの対戦映像まで，勝つために必要なテクニックを徹底紹介する。2,800円という低価格も魅力。

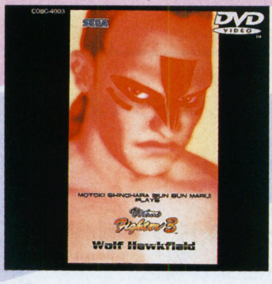
（各カラー30分）
題材ゲーム：バーチャファイター3（セガ）
収録内容（各巻共通）：①オープニング②システム③フローチャート④コンボ⑤DAWN OF THE BOUT



Vol.1 Aoi Umenokoji
COBC-4001



Vol.2 Akira Yuki
COBC-4002



Vol.3 Wolf Hawkfield
COBC-4003

前号追補タイトル

ストリートファイターⅢ～ニュージェネレーション

4/23 ■ビクターエンタテインメント ■3,568円（税込）
■ビデオCD VIIL-8

キャラ&システム紹介のほか，開発者トークや彼らによる対戦など，数々のお楽しみ企画が満載されたビデオCD。

題材ゲーム：ストリートファイターIII（カプコン）
収録曲：①キャラ紹介（キャラ紹介／必殺技／スーパーアーツ／エンディング他）孤高の求道者RYU／拳闘紳士DUDLEY／パワーエイジALEX／若き双龍YUN&YANG／炎の昇龍KEN／高校生忍者IBUKI／バイオサイバーNECRO／熱風キッドSEAN／戦術の怪老ORO／大地の戦士ELENA／GILL）②システム紹介③開発者バトルトーク（企画／プログラム／背景／オブジェクト／サウンド）④おまけ（イラスト&原画／机の上を見せて／スタッフロール他）⑤その他（オート再生／エンディング／スタッフロール）

DataBase　ゲーム・ミュージック&ビデオ新作発売予定表

『ストⅢ』のオリジナル・サウンド集とアレンジ・アルバムが，2社からべつべつに発売される。

	発売日	タイトル	発売元	価格
アルバム	5月23日	同級生～恋愛専科～Lesson. 6（桜木　舞篇）	ピンクパイナップル	3,884円
	6月4日	月刊ときめきメモリアルNo.11	キングレコード	〈込〉2,243円
		db-FMコナミオールスターフェスタ（仮）	キングレコード	〈込〉3,873円
		★ストリートファイターIII　サウンド・トラック	ビクターエンタテインメント	〈込〉2,100円
		ネオジオDJステーション　ラジオドラマ編	ポニーキャニオン	〈込〉2,548円
	6月5日	ランナバウト／高橋里華	日本クラウン	〈込〉1,020円
	6月18日	君がいない夜／光吉猛修	東芝EMI（ユーメックス）	〈込〉1,020円
		★ストリートファイターIII　アレンジサウンドトラック	ファーストスマイル	〈込〉2,548円
		★ラストブロンクス／東京番外地　ビデオサントラ（仮）	ファーストスマイル	〈込〉2,548円
	6月21日	★子育てクイズ マイエンジェル　テーマソング「少女時代」	エアーズ	971円
		エーベルージュ伝説Vol. 5～トリフェルズ魔法学園物語～異世界のバレンタインの巻	キングレコード	〈込〉2,854円
		メタルブラック～The First	ZUNTATAレコード	〈込〉2,550円
		★ファイナルファンタジータクティクス　オリジナルサウンドトラック	デジキューブ	（予）2,854円
		★ラジオドラマCD　ボイスパラダイス	BMGジャパン	〈込〉2,854円
		★バトルサーキット	ビクターエンタテインメント	〈込〉2,100円
		★ロックマン バトル&チェイス	ビクターエンタテインメント	〈込〉2,100円
	6月25日	★ライアットスターズ	NTT出版	〈込〉2,310円
		ラジオドラマ　クォヴァディス2～惑星強襲オヴァン・レイ～第3部：死の街・ネグロゴルド	WEAジャパン	2,913円
		スーチーパイ（仮）／かないみか	東芝EMI（ユーメックス）	〈込〉1,020円
		バトルアスリーテスト大運動会 音楽篇Vol. 1	パイオニアLDC	2,913円
		★声優志願の英雄志願（仮）	WEAジャパン	〈込〉2,854円
	6月26日	★アンジェリーク　シング&トーク～Harmonia	光栄	〈込〉2,800円
	6月予定	魔法学園ルナ！Vol. 1	東芝EMI（ユーメックス）	2,700円
	7月予定	★鉄拳3　サントラ（仮）	ワンダースピリッツ	未定
		★タイムクライシス　サントラ（仮）	ワンダースピリッツ	未定
	8月25日	★英雄志願　サウンドトラック（仮）	メディアリング	〈込〉2,548円
	8月予定	★アルマジロレーシング　サントラ（仮）	ワンダースピリッツ	未定
		★ゼビウス3D/G　サントラ（仮）	ワンダースピリッツ	未定
	未定	I miss you／田中勝己	ソニーレコード	777円
		ヴァンパイア ハンター　オリジナル・サウンドトラック	東芝EMI（ユーメックス）	〈込〉3,059円
		ai（飯島　愛）グッド・アイランド・カフェ	BMGビクター	1,942円
ビデオ&LD	6月1日	銀河お嬢様伝説ユナー深闇のフェアリイーVol. 3（LD）	東宝	4,660円
	6月25日	サクラ大戦　花組ビデオブロマイド上之巻（VHS）	セガ	3,800円
		サクラ大戦　花組ビデオブロマイド下之巻（VHS）	セガ	3,800円
	6月27日	ヴァンパイア ハンター THE ANIMATED SERIES vol. 2	アミューズビデオ	6,600円
		ヴァリアブル・ジオ第3話「女神たちの挽歌」	ケイエスエス	5,800円
	6月下旬	★バーチャファイター3　攻略DVD Vol. 7 サラ（DVD）	セガ	2,800円
		★バーチャファイター3　攻略DVD Vol. 8 ジェフリー（DVD）	セガ	2,800円
		★バーチャファイター3　攻略DVD Vol. 9 シュン（DVD）	セガ	2,800円
	7月25日	★竜機伝承 Legend 1　出発（たびだち）	ケイエスエス	5,800円
		サクラ大戦　花組ビデオブロマイド（LD）	セガ	5,800円
	7月下旬	★バーチャファイター3　攻略DVD Vol.10 ラウ（DVD）	セガ	2,800円
		★バーチャファイター3　攻略DVD Vol.11 リオン（DVD）	セガ	2,800円
		★バーチャファイター3　攻略DVD Vol.12 鷹嵐（DVD）	セガ	2,800円
		★バーチャファイター3　攻略DVD Vol.13 デュラル（DVD）	セガ	2,800円
	夏頃予定	ラストブロンクス／東京番外地	東映ビデオ	未定
	9月予定	ヴァンパイアハンター THE ANIMATED SERIES vol. 3	アミューズビデオ	6,600円
	10月予定	サクラ大戦～桜華絢爛Vol. 1	セガ／バンダイビジュアル	未定
	秋頃予定	サイキックフォース	ブロッコリー	未定
	98年2月予定	ヴァンパイアハンターTHE ANIMATED SERIES vol. 4	アミューズビデオ	6,600円

★……今月DataBaseに初登場した新作

★とじ込み付録「SUPERSOFT HOT INFORMATION」制作スタッフ……スタジオベントスタッフ（山下　章，仲みゆき，大出綾太，山中直樹，中村京子，加藤義文），煌竜，開田清隆，藪良小路，曳地哲司，八巻将之，山田真也，白川大輔，斉藤通彦，伊藤真臣，マイコンBASICマガジン編集部

PONY CANYON SCITRON

SCITRON LABEL NEW RELEASE

CLOCK TOWER 2 ドラマCD/HUMAN

死んだはずの殺人鬼がどうして？
血塗られた惨劇がよみがえる。
不死身のシザーマンの謎とは....

"ゲムドラ"ドラマCD初のサスペンスホラー!
「ゲムドラナイト」で放送されなかったシナリオを含んだ完全版!!

出演声優：鶴ひろみ・西村ちなみ・大塚明夫・真殿光昭・佐藤正治・くまいもとこ・伊井篤史・塚田正昭 他
演出：千葉　繁

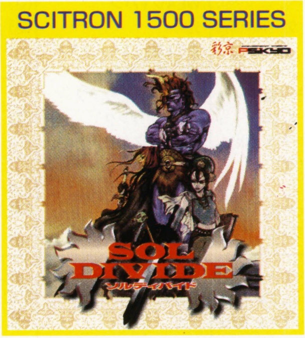
CD 97.5.2 ON SALE
CD:PCCB-00258 ￥2,548(税込)

マネーアイドルエクスチェンジャー/フェイス

美少女パズルの決定版「マネーアイドルエクスチェンジャー」が遂にCD化！オリジナルBGM全曲はもちろんのこと、作曲者自らの手によるMIDIアレンジバージョンや、石田敦子デザインのキャラクターの魅力あふれるVOICE&S.E.コレクションも全て収録。楽譜、解説書付。

初回特典：CDケースサイズ・カラーステッカー

CD 97.5.16 ON SALE
CD:PCCB-00260 ￥1,529(税込)



ソルディバイド/彩京

超美麗ファンタジーシューティングゲーム「ソルディバイド」が早くも1500シリーズで登場。
壮大なファンタジー世界を盛りたてるオリジナルBGM全曲はもちろんのこと、VOICE&S.E.コレクションも全て収録。解説書付。

初回特典：CDケースサイズ・カラーステッカー

CD 97.5.16 ON SALE
CD:PCCB-00259 ￥1,529(税込)

「子安、氷上のゲムドラナイト」放送局拡大!!

日時：毎週日曜日
東京放送(TBS/東京/954kHz)　深夜25：00〜25：30
北海道放送(HBC/北海道/1287kHz)　深夜25：00〜25：30
毎日放送(MBS/大阪/1179kHz)　21：25〜21：55
RKB毎日放送(RKB/九州/1278KHz)　深夜24：40〜25：10

パーソナリティー：子安武人、氷上恭子

5月放送中のラジオドラマは
「NEO・GEO DJ STATION ラジオドラマ編」

CD 97.6.4 ON SALE
-RADIO DRAMA-
NEO・GEO DJ STATION ラジオドラマ編/SNK
CD:PCCB-00261　￥2,548(税込)

PONY CANYON　SCITRON INTERNET URL：http://www.scitron.co.jp/　お求めはお近くのレコード店で。

山下　章

新事務所の一室を「ゲーム・コレクション・ルーム」にしようと画策しているらしい。いったいどんな部屋になることやら？

最後のほうはむずかしすぎる気も……

最近プレイしたゲームの中で，なるほどと思わされたのが，N64の『ブラストドーザー』だ。やや荒削りな部分もあるが，建物を破壊していく爽快感と，ゲーム・システムの新鮮さは，N64の思想を象徴しているかのようにも思える。

その昔，APPLEIIに『FAT CITY』というアクション・ゲームがあった。操縦席の視点からクレーン車を操作して，その先端についた鉄球をぶつけてビルを効率よく壊す，という内容だったのだが，『ブラストドーザー』は，感覚的にはその進化軸上にある作品と言っていいだろう。ただ，ややアッサリ味なのが気になるところかな……。

ベニー松山

バイクのテールランプをキャッツアイに換えてご満悦。「あまり前と変わってないスね」などとまちがっても言ってはならない。

なんでこんな帽子が入ってるのだあ！

第5版をちょっとだけ（っても1箱だが）買った。『俺コレ』につづいて感想など。

昔からおなじみだったイラストがずいぶん変わった。より手の込んだものになっているんだけど，味のあるイラストが姿を消してしまったのがなんだか寂しい。某教祖に似た石巨人（これは嫌いだが）も砲丸投げみたいになったしな。俺っておセンチか？

それと，『ICE AGE』から復活した道化帽子。アレってヤだよね。『MIRRAGE』のにやにやトーテムもね。他人のデッキの中身を全部のぞくのってヘンじゃない？

だから俺は相手が唱えたら，その場で投了することにしている。極端だけど，ね。

手塚一郎

シナリオを担当した『アランドラ』が無事発売されたため「ゲーム屋9級」が「ゲーム屋8級」として連載再開されるとか。

俺さまの時代がやってきたのだパート2

SFCの『糸井重里のバス釣りNo.1』にハマっているところへ，サテラビューを使った『バス釣り』の全国トーナメントが開催されるという知らせが届いた。ベーマガ編集部からエントリーされたのは，もちろんぼく。編集部代表なんて『ぷよぷよ』の大会のことを思い出すよなぁ。

開催日は5月25～31日。一般の人でもいきなり決勝からエントリーすることができるそうなので，俺さまと戦いたい人はサテラビューを買いにゲーム屋へ走れっ！

決勝には，招待選手としてあの糸井重里氏も参戦するという。打倒・糸井（氏）。教祖さまの座は，俺さまがいただく。

思わぬこぼれ話が聞けるかも？

本誌ライターたちがゲームについて語る Final Stage

ファイナルステージ

稲垣宗彦

電話回線をISDN化。『Quake』のインターネット対戦は快適になったものの，INSテレホーダイが有効になるまで若干の間が。

3D APIはどこに落ち着くのだろう？

Direct Xがらみのトラブルは多い。そもそもDirect X5でようやっとひととおりの機能がそろうというのだから，気の長い話だ。ハードウエアの多様性と，そこで動く共通のアプリというのがWindows95の魅力で，Direct Xはそれを強力にサポートする。その構想自体は素晴らしいのだが，加速をつづけるハードの多様化についていくことができていない感が，Direct Xにはある。現実はきびしい。ここへきて，インテルやコンパックなどなど8社がOpen GLのライセンスを取得したという。Direct 3DよりもOpen GLという風潮があるのかもしれない。3D APIの今後の動向に注目したい。

板場利光

購入してから数か月しかたっていないのにハードディスクがクラッシュ。最大の被害は『ディアブロ』のプレイデータだって。

英語だけどコワくないよ

先月，やぶらーが紹介していた『ディアブロ』にハマっている。16層の地下迷宮を探検するアクションRPGなのだが，とにかくグラフィック，サウンド，そしてモンスターの数や配置が絶妙なのだ。「ひとりきりでダンジョンを歩く恐怖」が味わえるという部分では，トップクラスのデキだ。

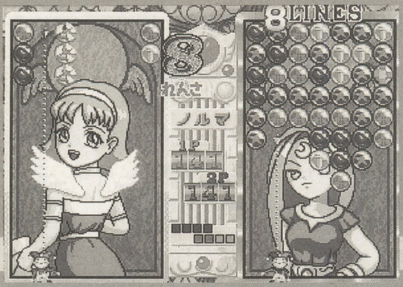
問題は，海外直輸入版なのでメッセージ関係がすべて英語であること。アイテムの効力は単語の意味を辞書で調べればわかるとしても，登場人物のセリフ（クエストの内容とかね）は完全にお手上げ。それでも十分に楽しめるのは，やっぱりゲーム本体がしっかり作られているからなんだろう。

小江哲朗

おくればせながらPSの『バスタード!!』をクリア。しかしヤリ込み度は低く，ベニー松山に「ヌルすぎる！」と怒られたらしい。

シールド（＝盾）だと思ってました

あれはM：tGのパリ大会予選の日。ベニー松山先生の応援に行ったボクは，氏の逆鱗に触れた若者のおかげで思わぬとばっちりを受ける（M：tGでボコボコに）。しかし，「公式戦からは引退する」の言葉には，ボクのさわやかな笑顔もさすがに凍りついてしまったのだった（5月号『俺コレ』参照）。というわけで，M：tGのシールド戦に出場することになったので抱負などをひとこと。「ベニーさんの冷えたハートを，ふたたび燃えあがらせるようなアツいデュエルを見せてやるぜ！」……ちなみにシールド戦の“シールド”とは「封をされた（＝sealed）」の意味だそうな。へぇー（←バカ？）。



文／小江哲朗　監修／大出綾太

マジカルドロップIII

徹底攻略講座 PART 2

■データイースト
■MVS
■稼働中

すごろくモード完全解析

「すごろくモード」は，それぞれのマスに出現するステージで炎玉を獲得し，ゴールをめざすモード。止まったマスによっては，固定キャラとの対戦など，さまざまなイベントが起こるぞ(くわしくは下のマップ参照)。また，マイキャラと同時にスタートするCPUキャラがゴールするとゲーム・オーバーになるので，あまりのんびりしてはいられないのだ。

さまざまなイベント

●nマスすすむ＆もどる

nマス移動させられたのち，移動先のマスでのイベントが発生。ちなみに「すすむ」マスは，通常ならかならず止まらなければならない中ボス（固定キャラ）のマスをも通過できるのだ。「もどる」マスは，2度目以降は止まっても，もどされることはないぞ。

▲狙って止まるのはそんなにむずかしくないので，「すすむ」マスはうまく利用したい

●虹玉ステージ

虹玉がひんぱんに出現するステージ。しかも，このステージはかならず横9列であるため難易度はかなり低く，2～3マスはラクに進める。マップをよく見てどれだけ進むのがもっとも有効かを確認し，炎玉を取る数を調整しよう。

●固定キャラ登場

このマスは通過することができず（例外あり），強制的に中ボスとの対戦シーンになる。ここでの対戦シーンは「すとーりーモード」の対戦と同じく，横7列＆ループなしのフィールドで行なわれる。下のマップで2重ワクになっているマスが，中ボス出現マスだ。

●バラバラステージ

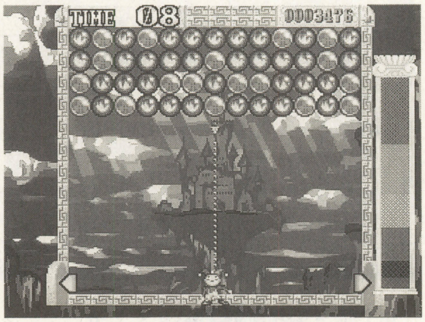
列によって玉の降ってくるタイミングが異なるステージ。横13列と非常に広大なフィールドで，1列でも下に届いたらゲーム・オーバーというのはとてもツラい。まずは下に伸びてきた列から優先的に処理しながら，とにかく連鎖で時間をかせぐのが最善の手か？

●CPUキャラ1回休み

次回，CPUキャラ全員が1回休みに。ゴールに近づけたり，ゲームの難易度が変わったりすることはないが，ゴールまであと1，2マスというところでCPUキャラに先を越されることを考えると，なるべく止まっておいたほうがいいマスである。

●炎玉の木発見！

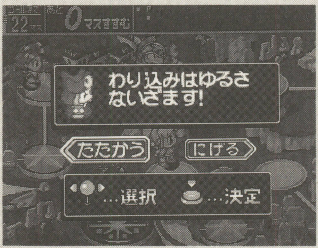
フィールドに大量の炎玉が配置してある。すべて取れば6マス（！）移動することも可能だが，じつはかなりむずかしい。むしろ炎玉を取る数を調整し，狙ったマスに止まりたい。



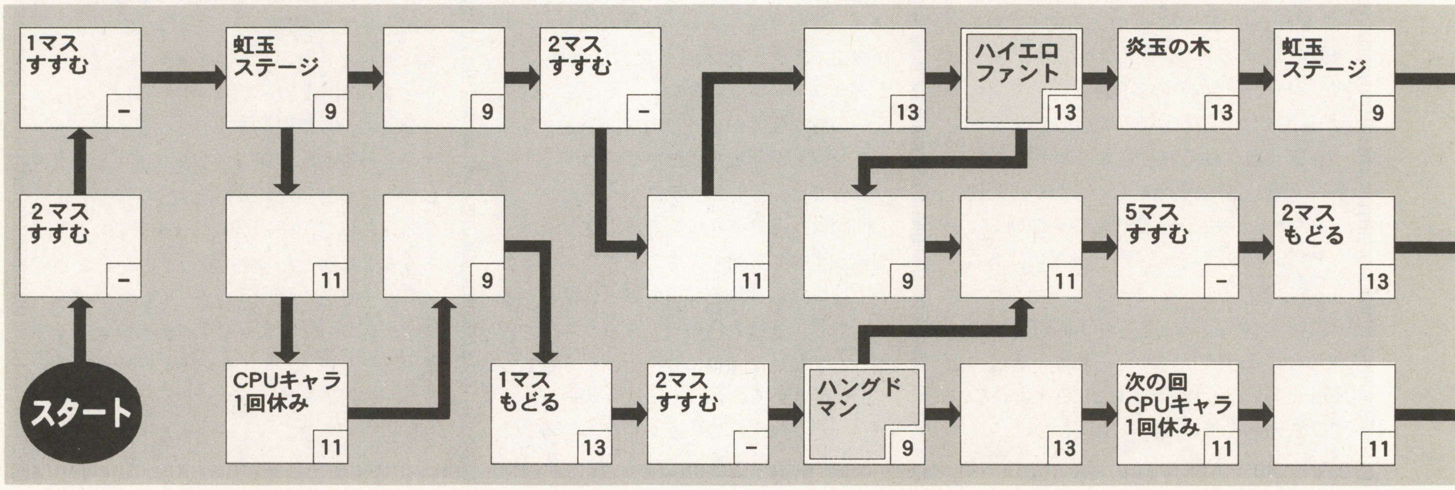
▲少しだけある赤玉をどう処理するかがカギ。制限時間は10秒なので，迷っているヒマはないぞ

CPUキャラは早めにツブせ

CPUキャラと同じマスに止まると，対戦するか否かの選択ができる。倒せば，マップ上からいなくなるぞ。



◀同じマスに止まりやすい序盤で、たたいておくこと



対戦、すとーりーモードにおける 攻撃パターンの謎

攻撃時に相手のフィールドを押し出す玉の数や配色は，攻撃タイプ，落下パターンと，右の攻撃レベルで決まる。攻撃レベルでは，押し出し段数と氷玉の有無が決定するのだ。

ちなみに攻撃タイプの表（188ページ）の横にある数字は「段番号」を表している。相手へ押し出す段の配色は，この段番号の順番でくり返すことになる。たとえば，4段分の攻撃を仕掛け，1～4番段を押し出すと，つぎの攻撃は5番段からになるのだ。なお，攻撃をはじめる段番号を「開始番号」と呼ぶ。

例　4連鎖15個消しの場合

（2Pチャリオットからの攻撃）

●攻撃レベル

$$\frac{15-3}{4}+(4-1)\times 4=15$$

●氷玉シャッフル

チャリオットは氷玉シャッフル3。攻撃レベルが15なので，2，3，6段目が「氷玉あり」，そして1，4，5段目が「氷玉なし」となる（段数は下から数える）。

●結果

玉の配色は攻撃タイプで決定（仮に開始番号を1とする。なおゲーム開始時は乱数で決まる）。玉は落下パターンの矢印がある場所にしか出現しないので，結果は……。

X	D	b	X	b	D	
	C	A	D	D	B	
	A	B	B	B		
		X	B	X		
		B	X			
			B			

A：赤
B：黄
C：緑
D：青
X：氷
b：氷黄

攻撃レベルの決定

その攻撃（連鎖）で消した玉の総数　：X
その攻撃での連鎖数　：Y
（Y=1ならばB式を用いる）

Ⓐ $\frac{X-3}{4}+(Y-1)\times 4=LV$

Ⓑ $\frac{X-3}{4}=LV$

（端数切り捨て）

LV≧31ならば　LV=31
LV=0ならば攻撃なし

※×の段は「氷玉なし」の表から，○の段は「氷玉あり」の表から配色パターンを抽出する（左から1，2…段目）。

氷玉シャッフル① フール，ラバーズ，ハングドマン，デビル

レベル	段数	氷玉の有無	レベル	段数	氷玉の有無
1	1	×	17	5	×○×××
2	1	×	18	5	×○○×○
3	2	××	19	5	×○○○○
4	2	×○	20	6	××××××
5	3	×××	21	6	×××○×○
6	3	×××	22	6	×○×○×○
7	3	××○	23	6	×○○○××
8	3	×○○	24	6	×○○○○○
9	4	××××	25	7	×××××××
10	4	×××○	26	7	×××××○○
11	4	×○××	27	7	×○○○×××
12	4	××○×	28	7	×○○××○○
13	4	×○×○	29	7	×○○○○○○
14	4	×○○○	30	8	××××××××
15	5	×××××	31	8	×○○○○×××
16	5	××××○			

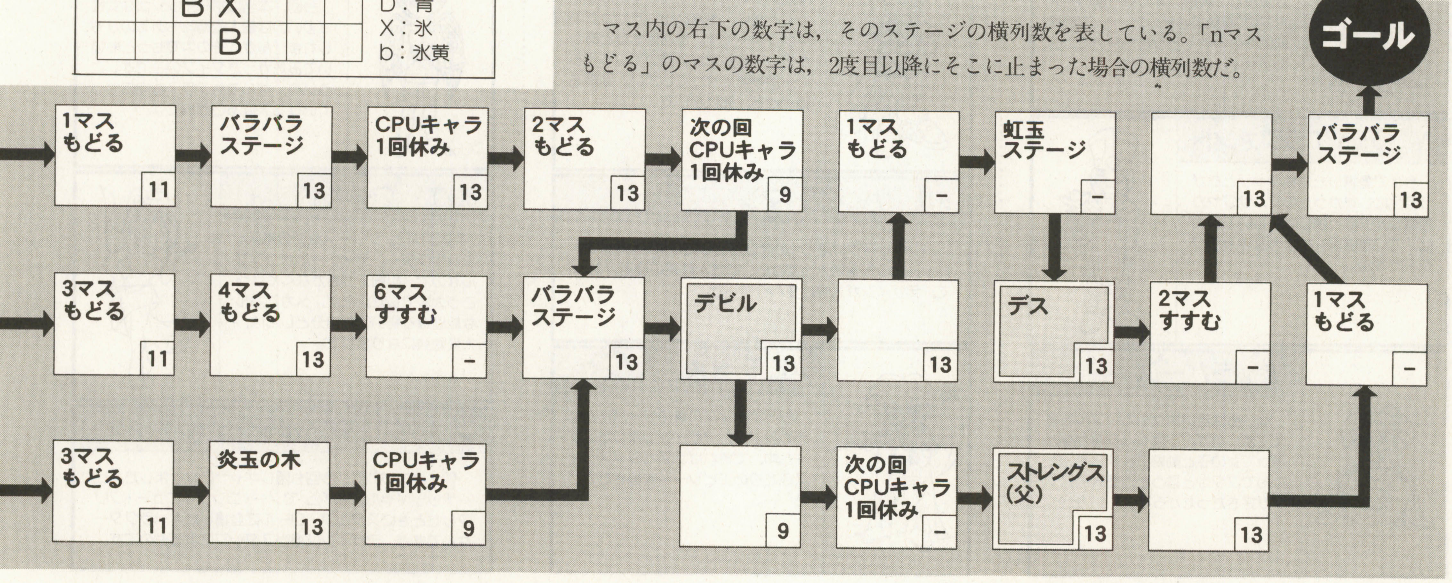
氷玉シャッフル② マジシャン，エンペラー，ハイエロファント，ハーミット，ジャスティス，デス，ムーン

レベル	段数	氷玉の有無	レベル	段数	氷玉の有無
1	2	××	17	6	×○○××○
2	2	×○	18	6	×○○○××
3	3	×××	19	6	×○○○○○
4	3	××○	20	7	×××××××
5	3	×○○	21	7	×××××○○
6	4	××××	22	7	×○○○×××
7	4	××○×	23	7	××○×○×○
8	4	×○×○	24	7	××○○×○○
9	4	×○○○	25	7	×○○○○○○
10	5	×××××	26	8	××××××××
11	5	××○×○	27	8	××○×○×○×
12	5	×○×○×	28	8	×○○××○○×
13	5	××○○○	29	8	×○○○○×××
14	5	×○○○○	30	8	×○○○×○×○
15	6	××××××	31	8	×○○○○○○○
16	6	×××××○			

氷玉シャッフル③ ハイプリエステス，エンプレス，チャリオット，ストレングス(娘)，ストレングス(父)，フォーチュン，テンペランス，タワー，スター，サン，ジャッジメント，ワールド，ブラックピエロ

レベル	段数	氷玉の有無	レベル	段数	氷玉の有無
1	2	××	17	6	×○×○○×
2	3	×××	18	6	×○○○○○
3	3	×○×	19	7	×××××××
4	4	××××	20	7	××○×○×○
5	4	××○×	21	7	×○×○×○×
6	4	×○×○	22	7	×○○×××○
7	4	×○○○	23	7	×○○○○○○
8	5	×××××	24	8	××××××××
9	5	××○×○	25	8	×○××××××
10	5	×○×○×	26	8	××○×○×○×
11	5	×○○○×	27	8	×××××○○○
12	5	×○○○○	28	8	×○○××○○×
13	6	××××××	29	8	×○○○×○○○
14	6	×××××○	30	8	×○○○××○○
15	6	×○○××○	31	8	×○○○○○○○
16	6	××○○○○			

マス内の右下の数字は，そのステージの横列数を表している。「nマスもどる」のマスの数字は，2度目以降にそこに止まった場合の横列数だ。

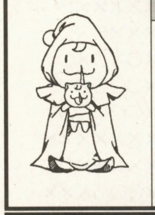


出張版 ARCADE GAME GALLERY アーケード・ゲーム・ギャラリー

今月のギャラリーは「マジドロⅢ徹底攻略講座」内にオープン。キャラクター・デザイナー竹内章二氏からのコメントと，先月紹介できなかった旧キャラの設定イラストを掲載するぞ。

キャラクター・デザイナーからのコメント

0 フール



今回も弟フールの登場となりました。このフール，『2』の開発当初はまだ『1』のフールでした。しかし原画を描く直前にチームの女性スタッフの「鼻水&ネコつき案」が出て，それをそのまま紙の上に再現したら，「なんかいいかもー」ってことで弟が誕生しました。

Ⅰ マジシャン

『1』にくらべ『2』のマジシャンは，かなり軽いノリのキャラになってしまい，ファンのかたからのおしかりの声があったので，今回はカッコよくするように努力しました。いかがでしょうか？

Ⅱ ハイプリエステス

ハイプリはむずかしいです。デザイン的に今まで描いたことのないタイプのキャラクターだったので，はじめ非常に悩みました。今でもうまく描けなくて……。

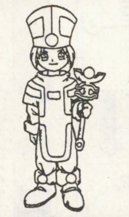
Ⅲ エンプレス

『2』から登場のキャラですが，タロットカードの意味合いとはかなりちがう人物になってしまいました。ただ，もうひとつの人格があると設定の追加があり，いいものエンプレスもデザインすることになりました。

Ⅳ エンペラー

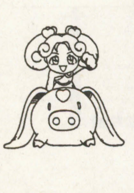
エンペラーはキャラクター会議のとき，早い段階でオカマにすることが決まり，美形のオカマと濃い～オカマの2種類描きました。……で最終的にその中間をとったカタチで，今のデザインになりました。

Ⅴ ハイエロファント



今まで登場した男性キャラとちがう毛色にしたかったので，サワヤカ純情タイプにしました。しいて言えば「で○すぎ君」のようなキャラクターですね。

Ⅵ ラバーズ



はじめは若い男女のカップルを考えてましたが，ちょっと安直かなと思って女の子と動物にしました。で，なんでブタかと言うと，個人的にブタが好きだったからです！ ブヒッ。

Ⅶ チャリオット

『1』でデザインされていたキャラクターの中で一番描きやすかったですね，この男が。そのため，今まで描いたラフを見返すと，もっとも数が多いです。

Ⅷ ストレングス(娘)

このキャラクターは『Ⅲ』の新キャラの中で最初に決まりました。もともと『2』の開発が終わったとき，まわりの意見から，「つぎは女性のキャラクターがいいだろう」ってことで，あいた時間でいろいろデザインを考えてました……。

Ⅷ ストレングス（父）

『2』を制作するさいに，ひとりくらいゴツくてワイルドなキャラがいてもいいかなと思って描きました。今は完全なお笑いキャラになってしまいましたが……。そういえば，オヤジの担当者は女性なんですよ。

Ⅸ ハーミット

ハーミットはまず，チャリオットの師匠にすることを決めてからデザインに入りました。でもって最後は格闘家になってしまいました。

Ⅹ フォーチュン

いままでのボスキャラより圧倒的に強く見せたかったので，はじめは白目むき出しの恐い顔をしていました。

Ⅺ ジャスティス

『2』で新キャラを何にするかなーってときに，絶対に出したかったキャラクターです。最初はもっとあっさりしてましたが，描いているうちに一番複雑になってしまい，動画を描くとき，死にました。

Ⅻ ハングドマン

ハングドマンは最初，のほほんとした子供でした。で，ドット絵の作業に入ってから，急きょ性格の変更があって，デザインが大幅に変わりました。

ⅩⅢ デス

ジャスティスの真のライバルというカンジで，デザインしました。ゲーム中，できればデスとジャスティスふたりのエピソードを描きたかった……。

ⅩⅣ テンペランス

元気のいい女性キャラが多いので，すごくおっとりとした女の子を出そうと思ってデザインしました。このキャラ，『2』のときに出すつもりだったんですが，今回やっと登場させることができました。

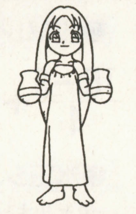
ⅩⅤ デビル

『1』のときとても人気が高く，ファンのかたが多かったので，非常にプレッシャーを感じながら描いてました。……そういえば『2』のとき片耳ピアスがありましたが，『Ⅲ』ではありません！ なぜ，なぜなの!?

ⅩⅥ タワー

とうとう出してしまった巨大ロボット!? 初期のデザインはもっとメカメカしてました。さすがに「タワー」って感じではなかったので，今のカタチになりました。

ⅩⅦ スター



ボクにとって，このコが一番むずかしーキャラです。毎回思ったように描けなくて，自分の力のなさを痛感します。……もっとスターをうまく描きたひっ!!(ほかのキャラクターもだけど……)

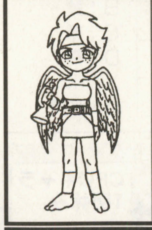
ⅩⅧ ムーン

スターのお姉さんというイメージで描きましたが，ときがたつにつれて性格が少しずつ変わってしまいました。スターが歌手をめざしているのなら，ムーンは女優をめざしているといったところでしょうか。

ⅩⅨ サン

サンは軽い気持ちで描いたラクガキがもとですぐに決まりました。あまりにアッサリしていたのでちょっと心配でしたが，担当者のがんばりとピッタシあった声優さんの声で，とてもいい感じのキャラになってくれました。

ⅩⅩ ジャッジメント



今回，本当にボーイッシュな女性が多いのは個人的趣味もあるのかもしれませんが，その中でもっとも描いてみたかったタイプの子です。こういう，なんでもプラス指向にもっていける人はあこがれです。

ⅩⅩⅠ ワールド

『マジドロ』シリーズ最初のボス・キャラクター。ディテールがシンプルなので，小細工がきかなくてけっこう大変でした。ただ，メカニカルな絵ばかり描いてた自分としては，大変勉強になりました。

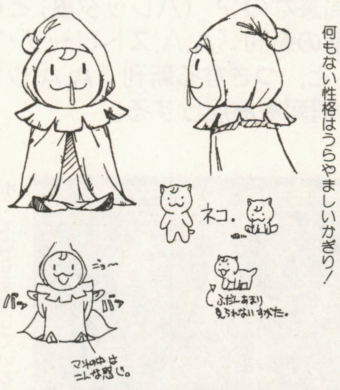
ブラックピエロwithピーナッツギャルズ

『2』につづいて，今回も隠しキャラになりました。ピーナッツギャルズは『2』でノー・コンティニュー・クリアしたときにスタッフ・ロールに登場したキャラクターなんですが，デザインは担当スタッフによるものです。

キャラクター紹介 PART2 旧キャラ編

0 フール

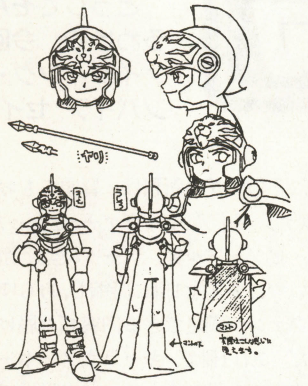
年齢：不明　趣味：放浪（散歩）
性格：何にでも興味を持つ
好きなこと：とくになし
嫌いなこと：とくになし



趣味は放浪！鼻水をブラブラさせながら歩くサマは、かなりマヌケでかわいい？悩みなんか何もない性格はうらやましいかぎり！

VII チャリオット

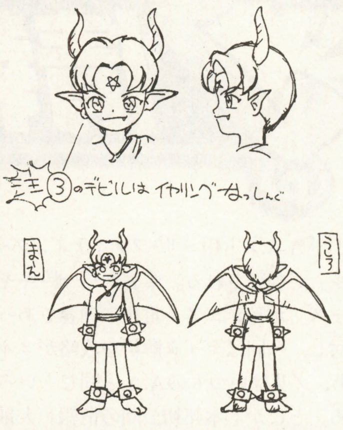
年齢：15才　趣味：武術の修業
性格：熱血野郎
好きなこと：チャレンジ
嫌いなこと：敗北



自分を正義のヒーローと信じて疑わない熱血野郎！真っ赤なマント、鉄のヨロイで完全武装。熱い魂で日夜修業に励んでいる。

XV デビル

年齢：7才　趣味：いたずら
性格：わんぱく
好きなこと：あばれること
嫌いなこと：魔法の勉強



いたずら大好きな悪魔っこ。生意気で憎たらしい性格だが、泣き虫でもある。あきっぽい性格で、何をやっても長つづきしない。

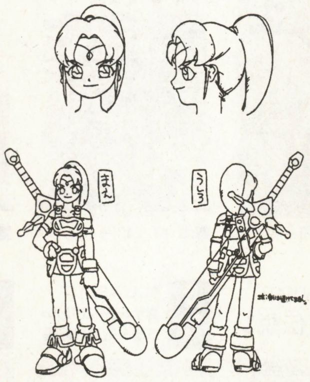
I マジシャン

年齢：25才　趣味：魔法の修得
性格：キザ，ナルシスト
好きなこと：鏡を見ること
嫌いなこと：カッコウ悪いことはなんでも嫌い

自信家でナルシスト！一見とってもイヤなヤツだが根はいいヤツ。頼んでもないのに覚えたての魔法を披露してくれるなどサービス精神は旺盛だ！

XI ジャスティス

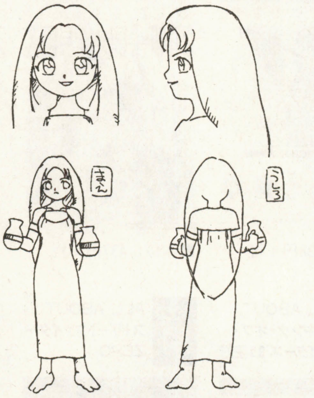
年齢：16才　趣味：修業，悪を滅ぼすこと
性格：正義感が強い
好きなこと：善の行為
嫌いなこと：悪の行為



正義感が強く、曲がったことが大嫌いな戦士。愛用のジャスティスソードでこの世の悪を滅ぼすことが夢！

XVII スター

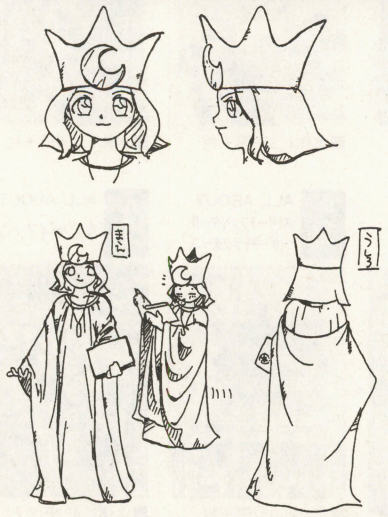
年齢：15才　趣味：歌をうたうこと
性格：今どきの女の子
好きなこと：歯みがき（歯が命！）
嫌いなこと：オンチと言われること



歌手（スター）になることが夢で、日夜レッスンに励む。本人は気づいていないがそーとーのオンチ。かわいこぶったしぐさと笑顔はカンペキにマスターしている。

II ハイプリエステス

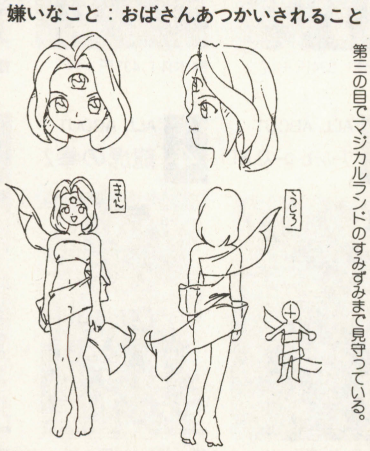
年齢：23才　趣味：読書
性格：タカビー
好きなこと：天文学の研究
嫌いなこと：スポーツ全般



本オタクで，いつもお勉強ばかりしている。努力家でどんなことでもカンペキをめざしてしまう。知性の低い相手にはタカビーな態度をとる。

XXI ワールド

年齢：450才　趣味：水浴び
性格：母性的，落ち着いている
好きなこと：空を泳ぐこと
嫌いなこと：おばさんあつかいされること



おだやかで母性的なキャラ。面倒見がよく，ひたいの第三の目でマジカルランドのすみずみまで見守っている。

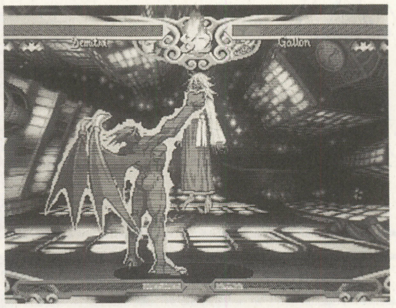
ALL ABOUT シリーズ 情報局

待望の新作『ヴァンパイア セイヴァー』A.A.化決定!!

どうしてそんなに情報局長なの？（バレッタ風）というわけで，今回は発売目前の新刊「A.A.ストⅢ～ザ・ファイティング・バイブル」と，つぎなる新刊「A.A.ヴァンパイア セイヴァー」の情報をお届けする。

5月中旬「A.A.ストⅢ～ザ・ファイティング・バイブル」が発売される。第1弾「～ザ・キャラクターズ」がビジュアル重視の内容であったのに対し，今回はデータ解析や攻略がメイン。まあ，ノリはいつものA.A.と同じといったところ。とにかく本邦初公開の情報が大量にあるので，じっくり読破してほしい。なお，今回からA.A.シリーズには表紙カバーがつくことになったのでお見知りおきを。

そして，そのつぎの新刊は，冒頭でもお伝えした『ヴァンパイア セイヴァー』となった。設定資料，ビジュアル集，データ検索，徹底攻略法といった要素を1冊に凝縮し，あらゆるタイプのファンが満足できる内容でお届けするつもりだ。これ1冊で，キャラクター本＋徹底攻略本の役割を果たすと言っても過言ではないだろう。まだ発売日は決定していないが，期待していてほしい。詳細は次号で。



◀SD化、女装、魚拓などのポーズ集も充実しているぞ

VOL.19 ALL ABOUT ストリートファイターⅢ～ザ・ファイティング・バイブル

■本体1,438円＋税

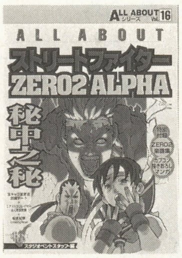
VOL.18 ALL ABOUT ストリートファイターEX

■本体1,437円＋税

VOL.17 ALL ABOUT ウォーザード

■本体1,437円＋税

VOL.16 ALL ABOUT ストリートファイターZERO2 ALPHA



■本体1,243円＋税

VOL.15 ALL ABOUT スーパーパズルファイターⅡX

■本体1,243円＋税

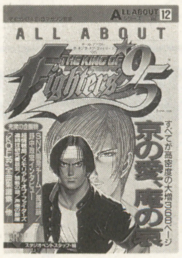
VOL.14 ALL ABOUT ストリートファイターZERO2

■本体1,534円＋税

VOL.13 ALL ABOUT ぷよぷよ通

■本体1,262円＋税

VOL.12 ALL ABOUT ザ・キング・オブ・ファイターズ'95(完売)

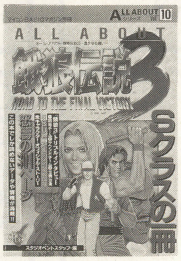


■本体1,534円＋税

VOL.11 ALL ABOUT ストリートファイターZERO

■本体1,437円＋税

VOL.10 ALL ABOUT 餓狼伝説3



■本体1,437円＋税

VOL.9 ALL ABOUT 真サムライスピリッツ・下巻～徹底攻略編

■本体1,437円＋税

VOL.8 ALL ABOUT 真サムライスピリッツ・上巻～システム解析編

■本体1,437円＋税

VOL.7 ALL ABOUT ザ・キング・オブ・ファイターズ'94(完売)

■本体1,359円＋税

VOL.6 ALL ABOUT ヴァンパイア

■本体1,359円＋税

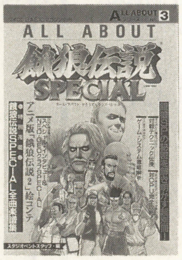
VOL.5 ALL ABOUT ワールドヒーローズ2JET

■本体1,340円＋税

VOL.4 ALL ABOUT 龍虎の拳2

■本体1,340円＋税

VOL.3 ALL ABOUT 餓狼伝説スペシャル



■本体1,340円＋税

VOL.2 ALL ABOUT ぷよぷよ

■本体1,243円＋税

VOL.1 ALL ABOUT 対戦格闘ゲーム

■本体1,437円＋税

DX 2 ALL ABOUT ストリートファイターⅢ～ザ・キャラクターズ

■本体1,437円＋税
■変型A4判

DX 1 ALL ABOUT ヴァンパイア ハンター

■本体2,427円＋税
■変型A4判

※ナムコミュージアム／ナムコクラシックコレクション／ゼビウス3D/G+対応「ナムコ名作ゲーム集」（本体2,816円＋税）好評発売中！

GI 選ばせていただきます。

第17回：ストリートファイターEX（前編）

鑑定師：板場利光

■アーケード ■対戦格闘
■アリカ ■稼働中

はじめに

ハイジャンプやダッシュなどの特殊な移動手段はないし（ケンの前方転身をはじめとするコマンド技をのぞく），チェーンコンボのような「決まった順序でボタンを押すだけで連続技が成立するシステム」もない。数ある2D対戦格闘のなかでも，『ストEX』は古風な作品と言えるかもしれない。

しかし，このゲームには最近の対戦格闘がなくしてしまった“大切なもの”がギッシリとつまっている。それが『ストEX』の魅力なのだ。前編となる今月は，そんな魅力のなかから“足払い合戦”にスポットを当てる。

“足払い合戦”の復活

2D対戦格闘において，足払い……なかでもしゃがみ強Ⓚは使用頻度が高い技と言える。リーチが長いうえに，ヒットさせれば相手を転倒させることができるのが，その理由だ。しかも『ストEX』では，ダウン（転倒）した相手の起き上がりに技を重ねて，相手の行動を制限させる……という戦法が有効なので，その重要度はとても高い。

とはいえ，相手としても簡単にしゃがみ強Ⓚを食らうわけにはいかない。こちらがしゃがみ強Ⓚの攻撃範囲まで近づいた時点で，先に攻撃を出したりガードを固めるなどの手段で対抗してくるだろう。ある程度，対戦格闘に慣れたプレイヤーが相手なら，ふつうにしゃがみ強Ⓚを出してもまずヒットしないと思っていい。

そこで重要となるのが，相手にスキを作らせて，無防備になったところを攻める……という戦法。相手の足払いの攻撃範囲ギリギリまで近づいたあと，一瞬だけ後退して相手の攻撃を空振りさせるというテクニックや，下のカコミで紹介している連係などで，うまく相手の攻撃を誘っていくわけだ。もちろん，連係を見やぶられて逆に技を食らう可能性もあるが，そこは相手との駆け引きとなる。お互いの技が届くような間合いになったときに，どちらがどんな行動をとるのか……その読みあいがアツいのだ。

これが，『ストII』時代に多くの人たちを魅了した“足払い合戦”である。この要素が『ストII』になかったら，あれほどの人気は得られなかったかもしれない。連続技の爽快感にしても，緊張感あふれる地上戦を制した報酬だからこそ，と言えなくもないのだ。

＊

しかし，最近の対戦格闘では，足払い合戦がやりにくくなっているように思える。その理由のひとつとして「飛び道具が便利になりすぎた」ということがあげられる。足払いの攻撃範囲ギリギリの間合いから撃つだけで，相手の足払いとは悪くても相打ちになるうえに，ジャンプも封じることが可能……そんなイージーな使いかたが許されているゲームがとても多い。これでは，それなりのリスクをともなう足払い合戦などやる気が起きないのも，ある意味で仕方ないと言える。

その点『ストEX』では，足払い合戦をさまたげないためのバランス調整がきちんとなされている。ほとんどのキャラは，しゃがみ強Ⓚをタイミングよく出すことで飛び道具をくぐりつつ攻撃できる。もし，近距離戦でしゃがみ強Ⓚと飛び道具が同時に出された場合は，前者が一方的に勝てるのだ。これにより，相手も安易に飛び道具を撃てなくなり，足払い合戦の重要度はさらに上がっている。

『ストEX』の隠されたテーマ……そのひとつは「2D対戦格闘における足払い合戦の復活」だったのだ。**（この項つづく）**

▼飛び道具をしゃがみ強Ⓚでくぐれるようになり，従来のように「目の前で飛び道具を撃てばOK」という時代は終わった

『ストII』時代から受け継がれた 足払い合戦 その一例

▲しゃがみ弱Ⓚを連続でガードさせて少しずつ相手との間合いを離していく

▲弱Ⓚが当たらなくなるころに相手は反撃したくなるので，後退してスカす

▲相手が攻撃を空振りしているスキに，こちらのしゃがみ強Ⓚを当てるのだ

©CAPCOM CO.,LTD. 1997
©ARIKA CO.,LTD. 1997

バーチャファイター3セミナー

8時限目 対戦攻略その4

もし，ものすごくうまいプレイヤーと対戦してボコボコに負けてしまっても，才能がないとかセンスが悪いなんて思ってはダメ。たしかに，どうしてもできないことはあるかもしれないけれど，まずは，とにかく，なんでも練習！ 才能もセンスも，努力することで開花させることができるのだから。（教授／宮崎良太）

対戦攻略 SARAH BRYANT

エルボーからの連携が強力

攻撃力は低めだが，攻撃の発生スピードが速く，攻撃後の硬化時間も短いので，接近戦での手数の多い闘いかたを得意とする。

その接近戦で，もっとも重要な技はライジングエルボー。肘打ち系のこの技は，ヒットした場合そのままキックボタンを押せばダブルジョイントパットになり，しゃがんでいる相手にヒットさせれば，ガードしていようが，よろめかせることができる。しかも，相手にガードされてしまっても，間合いが離れないため，そのまま投げ技に持っていくことも可能だ。接近戦では，まず不利な状況にはならないので，この技を主体に攻めていこう。

中間距離では，上段・中段のコンビネーション攻撃であるパンチサイドキックを中心に攻撃していく。この連携の2発目の中段キックは，基本技のミドルキックより攻撃後の硬化時間が短いので，反撃を受けにくい。しかも，よろめかすことができれば，速攻で投げにいけるのだ。もし，投げにいくのがバレてしまったら，下段攻撃のロースピンキックと組み合わせて使えばより効果的だぞ！

- ライジングエルボー
  - 投げ技
  - ダブルジョイントパット
- バックナックルターン
  - ターンロースピンキック
  - ムーンサルト
- パンチサイドキック
  - ロースピンキック
  - 投げ技

◀相手を浮かせたら，サマーソルトキックで追いうちだ！

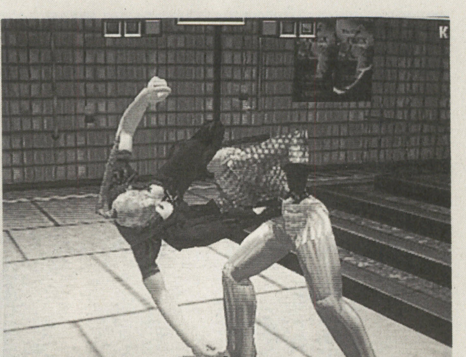
▲サラの浮かせ技であるドラゴンスマッシュキャノンは，相手にガードされるとスキが大きいので注意

▼相手に背を向けた状態からも，2択攻撃を仕掛けよう

◀ダブルローキックがカウンターでヒットした場合は，投げ技が確実にキマる

▲肘打ち系の中段攻撃であるライジングエルボー。接近戦ではこの技を主体として攻めていこう

▶キャッチ投げであるローリングフェイスクラッシュは，軸をずらしてから使おう



▲投げ技を仕掛ける場合は，攻撃力の高いレッグホールドスローを使う。コマンド入力もカンタンなのだ

対戦攻略　梅小路 葵

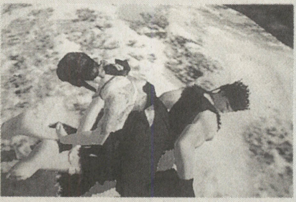
相手の行動を読め!!

葵は攻撃力が低く，相手を浮かせる技も少ない。そのため，相手の行動をうまく読み，攻撃をかわしながら反撃チャンスをうかがうといった戦法が主体となる。

葵の攻撃でもっとも使えるものは，横打と雷刃破。中間距離ならどちらの技も，相手の立ちパンチをかわす効果がある。とくに横打は，相手の肘打ちやしゃがみパンチをもかわすことができるので，ガンガン使っていこう。また，横打に寸止めをかけて投げ技に持っていくのもひとつの手。投げ技は，コマンド入力がカンタンで比較的攻撃力の高い，木の葉落としがオススメ！

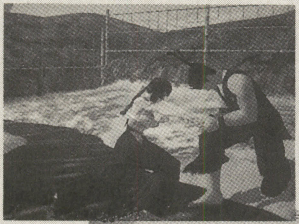
そのほかの使える技は，鳳凰手と浮桜。鳳凰手はヒットすると，相手を強制的にしゃがませる効果があるので，下段投げを決めるチャンス！　相手が下段投げを読んで，エスケープや反撃を試みるようなら，当て身投げや下段回し蹴りである草薙を使えば確実にヒットする。また，草薙のヒット後は，ほぼ確実にダウン投げがキマるぞ。浮桜は，攻撃後の効果時間が短く，ガードされても反撃されないので，接近戦で使おう。

▲鳳凰手がヒットすると相手を強制的にしゃがませることができる。下段投げをキメるのだ！



◀下段投げである手極め倒身。葵の下段投げはこれだけなので，投げ抜けされやすい

◀草薙がヒットしたらダウン投げを狙ってみよう。失敗してもリスクは少ないぞ！



◀相手の攻撃をかわしつつ反撃できる中段攻撃の横打。中間距離から使っていこう

▶ヒザ蹴り系の技である雷刃破。攻撃後の硬化時間が短いので，反撃を受けないのだ！

▲寸止めを使って相手のガードを誘い，投げ技を仕掛けろ。しゃがむ相手には中段攻撃だ！

葵の投げコンボについて

葵の投げコンボである海老折りと櫂引きと糸巻きは，非常に強力であるが，モーションが大きいので投げ抜けされやすい。そのため，あえて投げコンボは使わず，木の葉落としや六段帯取りを使うようにしよう。

◀投げコンボは投げ抜けが容易なので，多用はひかえよう！

対戦攻略　LION RAFALE

とにかく手数で勝負だ！

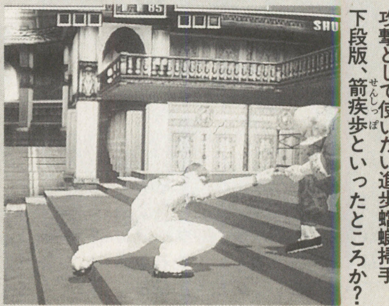
リオンは移動速度が速いが，攻撃の発生スピードは速いほうではない。そのため，打撃技を使う場合は，上段・中段・下段と攻撃属性を振りわけ，相手に反撃させない闘いかたができれば理想的だ。

リオンの主軸となる攻撃は，勾手連捶と盤肘。まずは勾手連捶で相手のしゃがみをさそい，盤肘でよろめかせて投げ技や盤肘連環手，ミドルキックである弾腿での2択攻撃を仕掛けよう。また，連環穿掌を警戒してつねに上段ガードしている相手には，勾手連捶から連捶掃手につないで転倒させ，ダウン攻撃である落穿手をキメるのだ。

そのほかのコンビネーションとして，勾手連捶から中段攻撃の穿陰掌へとつなぎ，相手

- 盤肘 → 弾腿 → 投げ技
- 盤肘 → 廻掛脚
- 穿掌背転 → 倒歩背掃手
- 穿掌背転 → 進歩蟷螂掃手

◀下段の連携である連捶掃手。ダウン後は落穿手をキメろ！　盤肘や投げ技と組み合わせて使っていこう



◀ミドルキックや勾手連捶後の2択攻撃として使いたい進歩蟷螂掃手。下段版，箭疾歩といったところか？

を立たせて投げ技を狙ったり，勾手連掌のあと少し間をあけて，中段攻撃の縦跳穿掌or下段攻撃の進歩螳螂掃手での2択攻撃も効果的。また，投げ技を仕掛ける場合は攻撃力のもっとも高い，転身双勾手を使っていこう。しかしコマンド入力がむずかしいので，できない人は，投げ抜けされにくいⓅ+Ⓖ投げで。

▲アッパーのような技，縦跳穿掌。見た目より攻撃判定が広い

▲振り返り攻撃である倒歩背掃手。相手に背を向けたら，廻掛脚との2択攻撃として使え！

▲勾手連捶後に使うと効果的な盤肘。よろめき後は投げ技と盤肘連環手との2択攻撃を仕掛けろ

▲リオンの浮かせ技である勾手提膝。浮いた相手には盤肘連環手を使って空中コンボをきめよう

▲投げ技を仕掛けるときは，攻撃力の高い転身双勾手を使おう。コマンド入力がむずかしいのだ！

対戦攻略 PAI CHAN

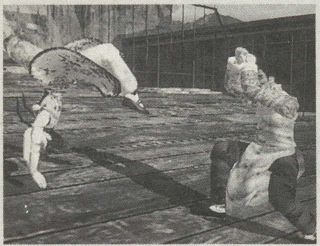
連携攻撃が強力だ！

パイの連環背転脚（背転脚）は，相手にガードされてしまっても間合いが離れるので，反撃を受けない。そのため，連環背転脚につなげられる連携攻撃を使っていけば，かなり強いキャラである。

パイのもっともよく使う打撃攻撃は，蒼下連捶からのコンビネーション。下段からスタートするこの連係は，よほど遠い間合いから出さないかぎり空振ることはないので，非常に使える。もし1発目の蒼下捶がカウンターでヒットしたならば，蒼下連捶掌につなげて相手を浮かせ，空中コンボをキメよう。ガードされてしまったら，連環背転脚につなげ，相手に反撃させないようにするべし。

そのほかに使える中段攻撃として，燕青虎双破があげられる。この技は，相手のしゃがみガードを崩す効果があるので，崩したあとは，投げ技と蒼下連捶との2択攻撃を仕掛ける。もし，カウンターでヒットした場合は，相手を浮かせられるので，空中コンボをキメよう。投げ技は，攻撃力の高い旋風燕陣がいいが，前方に転がるのでリングアウトに注意！

始動技	派生
蒼下捶	蒼下連捶掌
	連環背転脚
燕青虎双破	旋中腿
	旋栽腿
エスケープ	高蹴腿
	燕舞連脚



▲相手にガードされても反撃を受けない背転脚。連環背転脚として使っていこう

▲空中コンボには連環身掃脚を使う。ディレイをかければ地上戦でも有効

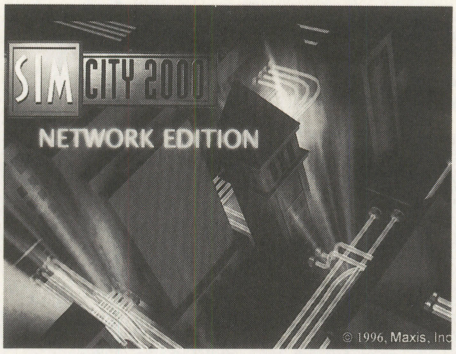
▲いなしのような技の雲手。この技の実行中は投げられ判定が無効化されるのだ

▲しゃがみガードを崩す効果のある燕青虎双破。カウンターヒットならば相手を浮かすことが可能

▲下段攻撃である蒼下捶。いろいろな連携につなぐことができるので，この技を主軸として闘え！

▲高蹴腿でも相手を浮かすことができる。エスケープ後に使うと効果的だぞ

▲対パイ戦のみ有効な技，翻身螺旋蹴。螺旋接掌で返されたとき，Ⓟ+Ⓖを押すのだ！



通信対戦は『シムシティー』の新たな境地を開くか？

シムシティ2000 ネットワークエディション

■マクシス　■Windows95　■CD-ROM　■9,800円　■5月16日発売予定

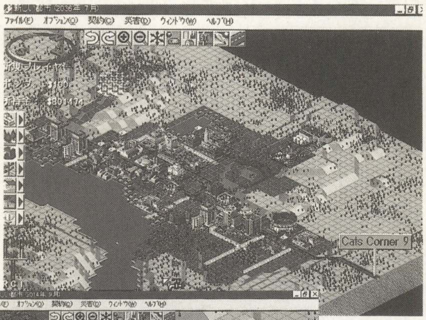
パソコンSLGファンにはおなじみの都市経営SLG『シムシティ2000』に，なんと通信対戦（協力？）プレイが可能な新バージョンが発売された。「都市づくりの楽しみ」に「都市外交の楽しみ」が加わったとき，はたして何が起きるのだろうか？　（文／煌竜）

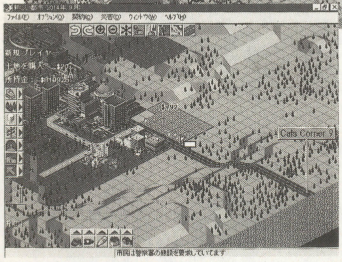
『シムシティ2000』のシステムの発展版

ひとつの都市を細部までシミュレートし，パソコン内に再現した都市育成SLG『シムシティ2000』。その続編にあたる本作は，現実の市長が持つ対外交渉の権限をネットワークを利用することで実現した作品だ。ひとつの都市の絶対にして最高の権力者として君臨し，区画整備や公共施設の建設，はては条例の制定や税率決定までワンマンで行なってきたプレイヤーは，はじめて自分と同格の者を相手にすることになる。そこから新たな楽しさが生じるか，あるいは単なる同時プレイに終わるか。すべては参加者の肩にかかっている。

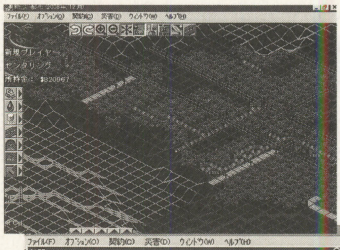
ちなみに，このゲームはひとりでも遊べ，その場合は前作とほぼ同じルールでプレイすることになる。画面レイアウトも簡略化されて遊びやすくなっているので，ネットワーク・プレイができない環境の人も，とりあえず挑戦してみてはどうかな？

▼遠景より，発展中の都市の姿。アイコンがよりシンプルになり，操作性も向上した

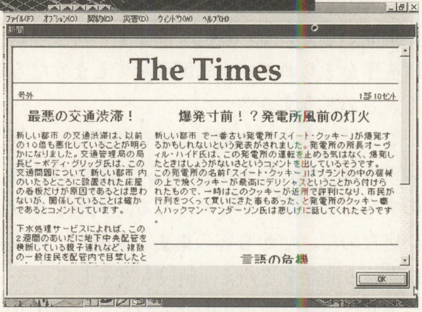




◀地下にも都市は広がる。水道網の整備は都市の生命線だ



◀ネットワーク対応のため，まず「土地を買う」という行動が必要に

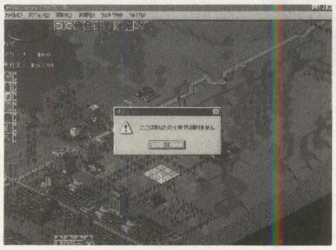


▲シムシティ名物の新聞。市民の生活の実態や不満，新技術開発情報などが載っているぞ

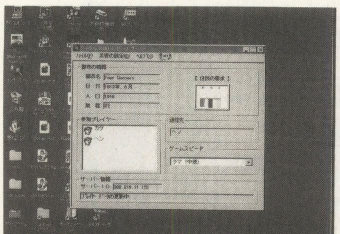
これがネットワークプレイだ!!

ではおまちかね，対戦プレイのルールを説明しよう。ゲームの舞台は1人プレイのときと同じくひとつの広野。その上にそれぞれの参加者が街を築いていくことになる。土地の領有はどちらが早くそこを購入するかで決まり，自都市の領土は緑色，対戦相手の土地は灰色で表示される。自都市に対する権限は前作と一緒だが，他人の領土にはプレイヤーはいっさい干渉できなくなる。

これだけだと単に『シムシティ2000』に陣取りが加わっただけだが，ここで交渉が登場する。たとえば「ウチの警察でそちらの地域をパトロールしてやるから，かわりに月××ドルよこせ」というぐあいだ。会話はチャット形式で行なわれ，システム上で契約を結ぶと都市がそのとおりに機能しはじめる。協調するもよし，対立するもよし，あるいは何か勝利条件を決めて競い合うもよし。生まれる可能性は，参加者の想像力のぶんだけある。

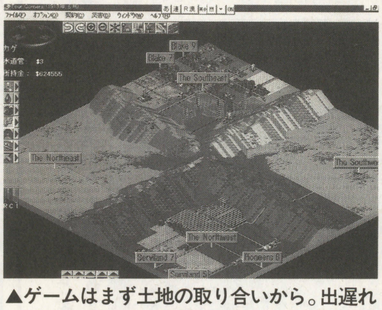


◀自分の都市以外では，なんの権限もないのだ

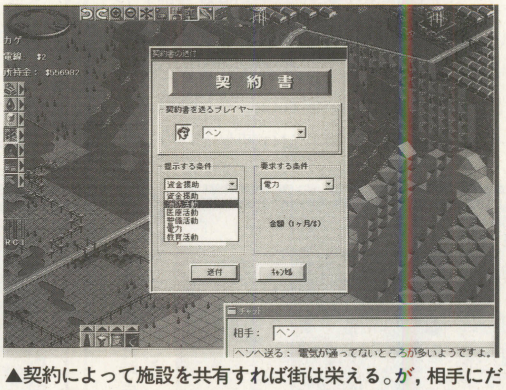


◀インターネットやLANで接続したら勝負開始！

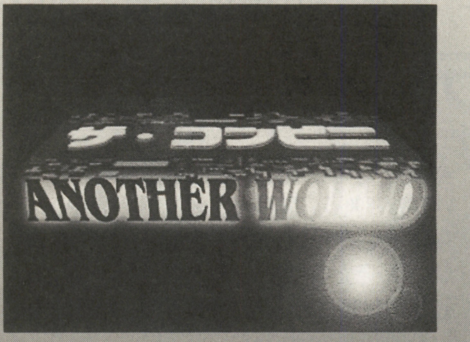
協力と対決



▲ゲームはまず土地の取り合いから。出遅れたら相手に交渉して手放してもらおう



▲契約によって施設を共有すれば街は栄える。が，相手にだまされて不利な契約を結ぶとダメージは大きいぞ



■Windows95／NT4.0　■マスターピース
■CD-ROM　■7,800円　■発売中

ザ・コンビニ アナザーワールド

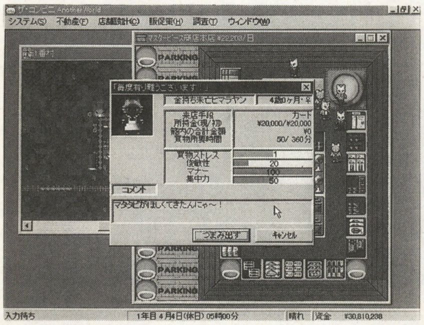
健全経営マニュアル

ロングランをつづける経営SLG『ザ・コンビニ』。その別バージョンとも言える本作『アナザーワールド』は，住人や時代のまったくちがう三つのタイプのワールドを舞台にしている。今回はその三つの世界を制覇するためのコツについて書いてみた。(文／煌竜)

1号店の経営

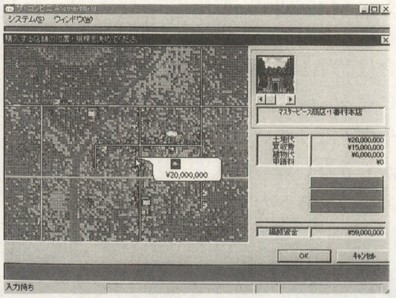
まず自分がコンビニエンス・ストアのオーナーになったと考えてみよう。手元にあるのは1店分の土地を買って建物を建てるだけの資金。一方でライバルのチェーン店はすでに営業を開始している。経営がうまくいかなければ先手をとられてすぐに倒産してしまうだろう。さあどうする？

ここで「それでも適当に店を建てる」と答える人は少ないだろう。要するに1号店は今後のすべての発展のかなめとなる，失敗できない店なのだ。だから客の集まる場所で，確実に売れる商品をそろえ，値段も安くして……つまりは経営を軌道にのせるために，セオリーをきちんと守っていく必要がある。そのうえで重要になるのが店の人気，つまりは知名度だ。マニュアルには「宣伝は新聞広告あたりまでで〜」なんて書いてあるが，最初から飛行船（RPGワールドなら馬車だ）を奮発してガンガン人気を上げてしまおう。サービスが充実していても知名度が低い良心的な店より，ホントは質が悪くても宣伝で人を引き寄せる店のほうが売り上げがいいのは（イヤな現実だが）まちがいのない事実。ただしセキュリティには気をつけよう（263ページの記事を参照）。


▲宣伝が行き届くと，高い商品を買う客も寄ってくるようになる

敵の本店を狙え!?

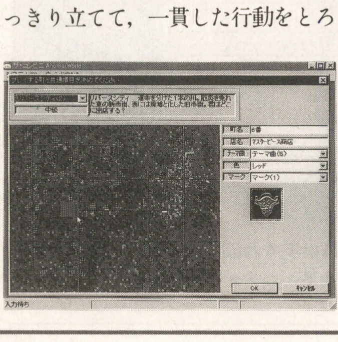
最初の店はライバル店から離れたところに建てるのが堅実なやりかただが，ゲームに慣れたらいきなり敵の本店に勝負を挑むのもひとつの戦法だ。商品の値段を安くし，24時間確実に営業，宣伝を徹底的に……ここまでやれば，客の独占率が上がってくるはず。うまく敵の本店を店じまいさせてしまえば，あとのプレイがずっとラクになるぞ。


◀敵の本拠の近くは不利な点も多いが，成功すれば効果は絶大だ

1号店の3大ポイント

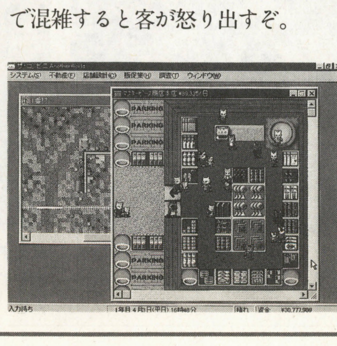
立地

立地条件が売り上げに直結するのがコンビニの鉄則。学校のそばなら学生さんが，会社の近くならサラリーマンがくるので，なるべく施設や住宅の多い場所を選択したい。逆にライバル店と離れた，土地の安い場所を買って，あまった予算で施設を呼ぶという手もある。いずれにしても戦略をはっきり立てて，一貫した行動をとろう。


◀マップをにらんだ時点で基本戦略を立てておこう

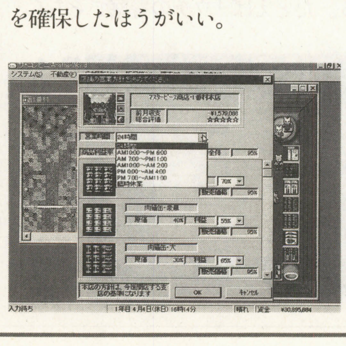
レイアウト

「何かを買いにきたときに，ついほかのものまで買ってしまう」ように客を誘導するのがコンビニの鉄則。よく売れるけれどもあまり利益の出ない商品（食料品など）は店の奥におき，高価な品は目にとまりやすい入口付近に配置しよう。それと，通路の幅はかならず広めにとること。せまい場所で混雑すると客が怒り出すぞ。


◀自動販売機は意外と客寄せ効果高し。設置を忘れずに

時間＆価格

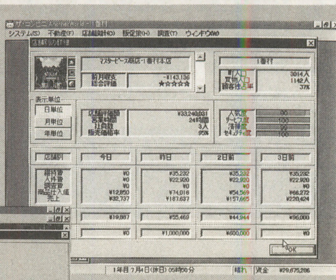
いまや24時間営業はコンビニの常識。とはいえ，店員の能力が低いときはそんなことも言ってられない。夜型の客が多い場所以外では，まず7時営業開始，それから24時間営業に切り替えよう。値段はだいたい0〜10%引きぐらいで十分だが，ライバル店が近くにある場合はさらに値段を下げて，客足を確保したほうがいい。


◀日常品の値を下げて集客し，他商品でモトをとる戦術も

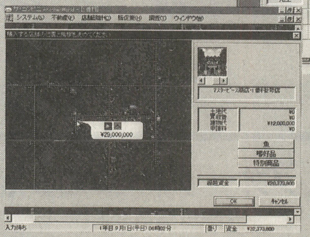
チェーン店倍増計画

❶場所選び……他店の動向は？

1号店の運営が軌道にのれば，つぎに考えるのは支店の開設だ。そのさいには，まず他店対策をどうするかをはっきりさせておこう。かなり栄えている街ならば他店と平和共存するのも可能だが，やっぱり客足はそれなりに落ちる。ライバル店側からの販売攻勢にも注意が必要だ。しかし，つぶしにかかれば赤字覚悟の戦術が必要になり，金銭的負担も大きい。マップにもよるが，本格的な勝負を挑むのは3店目以降，黒字が確実に出せる体質になってからがいいだろう。それまでは「できるだけ栄えており，かつ嗜好品やゼイタク品の販売が許可される」場所を第一条件として土地を選ぶ。ちなみにゼイタク品（薬類，あるいは「伝説の武具」）は店の規模が大きいとよく売れるようになる。逆に拡張がのぞめないようなヘンピな場所なら，切り捨てるのも良策だ。



▶店が増えると出店ポイントもかぎられてくる。採算をとる店か，敵の店を包囲する店かを決めて建てよう

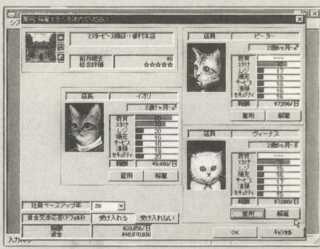


◀店の評価もさることながら，客の独占率に注意。各種の宣伝効果はここに現れてくるぞ

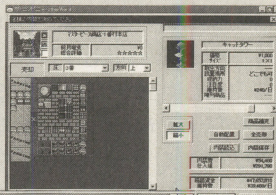
❷店を店員に合わせて？

店の評判（ランク）が上がると，広い店を建設できるようになる。大きいほうが客を集めやすいので普通は拡張したほうがいいのだが，ホイホイ拡張するとかえってつまる場合がある。

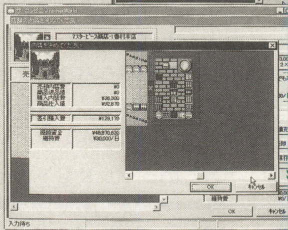
まずは店員の能力に余裕があるかどうかを確かめよう。24時間営業中でも，店をパーフェクトに管理できているだろうか？汚れた場所や品切れの棚がときどき放っておかれているような状態でさらに店を広げると，お客様の不満が増えて評判が落ちてしまう。新規店舗を出すときも同様で，運営を開始するときのスタッフの質を見て，店の規模を決めよう。店員の総合能力よりちょっと広めだと，新人をきたえられてちょうどいいぞ。



▲3人個々の能力よりも，「全員で店を確実に維持できるか」がポイントになる。組み合わせを工夫し，適度に取り替えてみよう



▶小規模店舗。店員の能力が低いときはまずこれから

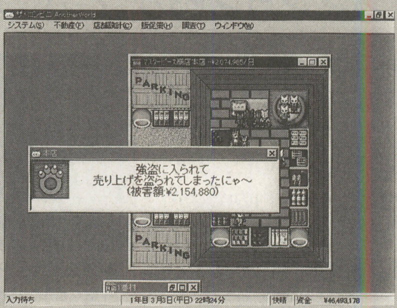


◀能力が高い者がひとりいるなら、このぐらいではじめよう

❸施設を呼ぼう……質より量

役所や遊園地などの施設を店の近くに呼ぶことで，客を増やすことができるのはご存知のとおり。ただし，かならず押さえておかなければならない施設は「交番&消防署」「住宅&会社」（もしくはそのシナリオでこれらにあたる施設）の2点だけだ。

交番と消防署はセキュリティの値に直結する。ないと不幸な事故が多発するので，店の建設と同時か，あるいは建設前にあらかじめ呼んでおこう。住宅と会社は早いうちからわりと安い値段で，しかも高い確率で呼べるのが強みだ。大学や水族館のような大型施設をバクチで誘致するよりも，同じ施設をいくつも建てて，客の動員の絶対数を増やそう。



◀セキュリティが低いと事故・事件が多発するので要注意

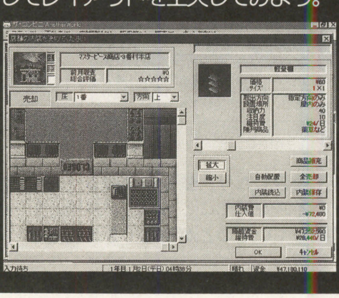
お客様の顔を

さて，ここまでいろいろ書いてきたが，このゲームには育成SLGのつねとしてさまざまな種類の攻略法があり，「××しなければ勝てない！」というたぐいの技はほとんどない。今回紹介したのはスタンダードな経営方法で，最初から限界まで借金をして複数の店で同時展開するとか，積極的に敵の店の買収を狙うなどの方法でも十分に成功の可能性はある。ただし，いずれにしてもひとつだけ実行してほしいことがある。それは，店にくるお客様の顔を見ることだ。

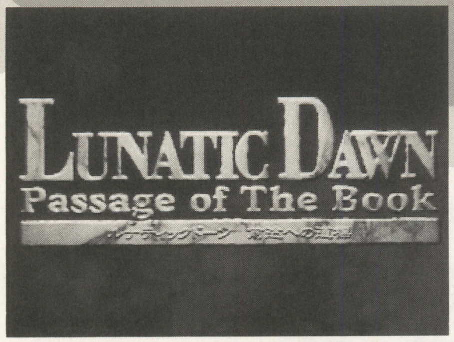
ゲームであれ本物であれ，コンビニエンス・ストアにはいろいろな種類のお客様がくる。金持ち，貧乏人，学生，老人，はては犯罪者まで。彼らは彼らの望む「なにか」を求めて来店する。単純にアンケートをとって商品をそろえる前に，ちょっとだけでいいからお客様の行動に注目してみよう。どんな人が，どんな時間に，何を買いにくるか。常連がくる日とこない日は？ 店のレイアウトや品ぞろえを変えたらどうなるか？……ひとりひとりの動きがわかると，そのうちお客様がどう行動をするかが手に取るようにわかるようになるだろう。そしてやがては，コンビニをとりまく地域全体，人々の集合体である「社会」の動きが見えてくることだろう。それがこのソフトの真の楽しみであり，必勝法なのだ。

ワンポイント・テクニック

休憩室とレジは離して作るのが普通のやりかた。しかし，じつはレジの後面を写真のように空ければ，問題なく機能するのだ。ちょっとした裏技だが，下の写真を参考にしてレイアウトを工夫してみよう。



◀このように配置すると、スペースが節約できるぞ



ルナティックドーン〜前途への道標
バイラーダスの歩きかた

■発売元：アートディンク　■Windows95専用　■価格：7,800円　■発売中

『開かれた前途』から，『前途への道標』へ。ついに登場した『ルナドン』シリーズ最新作，その変更点と序盤戦の必勝法を検証してみよう。　　（文／山田真也）

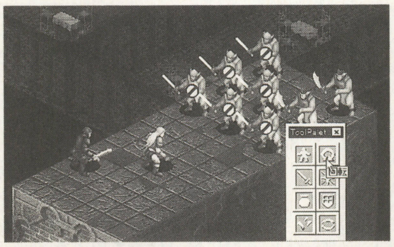
ココが変わった！四つの変更点

1　特殊技能とフォーメーション回転で，戦局をより優位に！

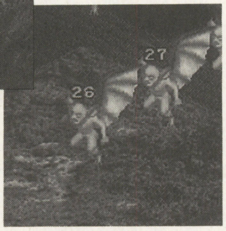
『前途への道標』での最大の変更点が，戦闘時に追加されたふたつの新コマンド，「技能」と「回転」だ。

「技能」コマンドを選択すると，各キャラがそれぞれ身につけている特殊技能を使用できる。特殊技能は4種類あり，敵に体当たりをする「チャージアタック」，味方全員の攻撃力を上げる「ブレス」，敵のフォーメーションをバラバラにする「ブレイクフォーメーション」，背後から不意討ちをかける「バックスタブ」となっている。これらのコマンドを上手に使い，有利な条件で戦っていこう。

「回転」は，フォーメーションを右または左に回転させるコマンド。正面以外からのエンカウントにも対応できるようになったぞ。



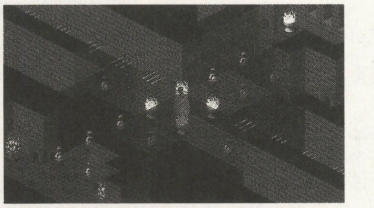
◀横やうしろから襲われても，1ターンで正対できる



▲▶特殊技能のひとつ，チャージアタック。体当たりして奥の敵にもダメージを与える

2　ダンジョン内がグッとリアルに

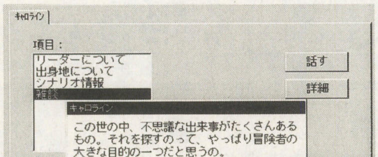
ダンジョンの中に入ると，壁が立派になったことにまず気づくだろう。前作より多少見づらくなったものの，より臨場感のある迷宮内の探索ができるようになった。ただし，壁に隠れた敵や宝箱を見落としやすいので注意すべし。

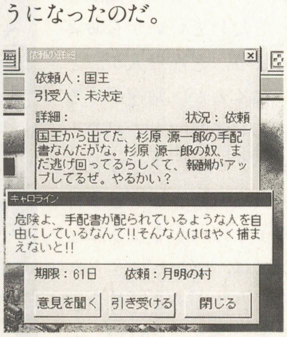


▲プレイヤーを中心に，一定範囲内なら壁の向こう側が透けて見えるぞ

3　パーティ内で会話がはずむ!?

前作でも仲間どうしで会話をすることができたが，本作ではその内容もさらに多彩になっている。冒険上のヒントや意見を聞くことができたり，リーダーの評価を直接聞けるようになったのだ。





▲▶軽く雑談したり，依頼を決めるうえでのアドバイスを聞くことも可能。仲間とともに冒険していることが実感できるだろう

4　依頼内容もより細分化

あらゆる依頼を引き受け，それを遂行して報酬を得るのが冒険者の生きる術（すべ）。その依頼の内容が，さらに細かくなった。

前作では，ダンジョン内に巣喰ったモンスターを掃討する仕事は“退治”で統一されていたが，今回はボス級の敵さえ倒せばいい，という仕事は“討伐”になり，“退治”はダンジョン内の敵を全滅させる仕事だけをさすようになった。

また，ときおり国王から“手配”が出ていることもあり，全国各地にいる賞金首を倒せば高額な報酬がもらえる。しかし，同じく相手を捕らえる“逮捕”の場合，相手は賞金首あつかいとはならない。まず説得(?)し，抵抗するようなら実力行使，という手順を踏まえる必要があるのだ。

退治　と　討伐

退治	討伐
詳細：　状況：依頼 ケットシーは知ってるかい？ 冒険者を名乗るなら、名前くらいは聞いた事があるだろう。そいつらが、最近狂者の村に住み着きだしたんだ。住民から見りゃただの化け物だからな。早急に退治して欲しいという事なんだ。	詳細：　状況：依頼 この町の近くの裁きの洞窟にミノタウロスが住み着いちまったんだが、住民が不安がっているんだ。で、討伐の依頼を持ちかけてきたんだ。ザコはほっといてかまわんよ。やってみるかい？

◀討伐は指定されたモンスターさえ倒せば，ザコは無視無視

逮捕　と　手配

逮捕	手配
詳細：　状況：依頼 何をやったかは知らんが、尚 永芳を逮捕してくれって依頼だ。依頼主は、国王。わかってるだろうが、殺しちゃいけねえよ。やるかい？	詳細：　状況：依頼 朋美の手配書がまた来てるんだ。国王からな。ったく、ネズミみたいにすばしっこい奴だ。あんたにとっちゃ、金額がアップするから良い事づくめだろうけどな。

▶逮捕は身柄を拘束する仕事。正当防衛以外、戦ってはダメ

序盤をのりきるための三つの鉄則

剣と魔法が息づき，モンスターが牙をむく世界・バイラーダス。この世界で，あなたは歴史に名を残し，伝説をつむぐ冒険者を夢みて旅立つ。その旅路の果ては，英雄としての栄光か，それとも冷たい死の世界か……。

このシビアな世界で生き抜いていくために必要不可欠なのは，なんといってもお金。やはり地獄の沙汰（さた）も金しだいだ。冒険者として生活していくうえでは，何をするにもお金がかかってしまう。装備や道具を購入したり，宿屋で体力を回復させたりするのはもちろんのこと，街から街を往復するだけで最低でも250G前後，多ければ1,000G以上ものお金が必要になってくる。つまり，序盤戦でいかに効率よくお金をかせいでいくかが，人生の中盤以降を思いのままに生きるために重要なのだ。

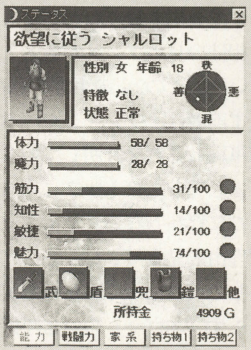
そこで，このページでは元手にとぼしい序盤を乗りきるための，三つの鉄則を伝授しよう。細かいことは以下に記しているが，これら三つの鉄則に共通して言えることは，「ムダは絶対に避けること」である。アイテムにしても，序盤は体力回復薬さえあればいい。ダンジョンに出入りするようになっても，それに明かり（ランプなど）を加えるだけで十分だ。とにかく出費は最低限に押さえるべし。

これからバイラーダスという名の世界（名前は変わるかもしれないが）で生きていく冒険者たちの，その前途は決してなまやさしいものではない。この言葉をしっかりと肝に銘じて，日々を生き抜くがいい。

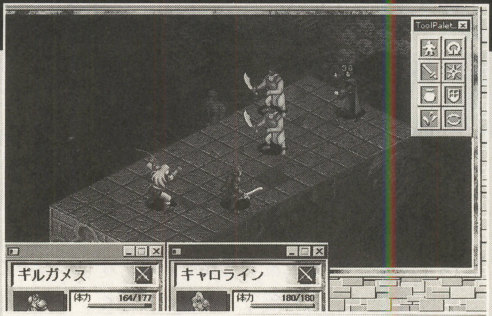
合言葉は 守銭奴!!

【鉄則1】パーティは少数精鋭主義でいけ!!

一歩外に出れば危険きわまりないこの世界では，仲間とともに旅をするのはもはや常識。しかし，だからといって大人数のパーティを組んでもあまり意味がない。それは各仕事の報酬がパーティ全員に与えられるため，あまり仲間が多すぎると一人あたりの収入が大幅に減ってしまうからだ。パーティの構成人数は最大6人までだが，通常はせいぜい2～3人で十分。有能な冒険者を厳選し，少数精鋭で行動するのだ。なお，自分以外のメンバーに割り当てられた報酬は，当然だが各人が勝手に使ってしまう。体力回復薬などは，自腹を切って仲間のぶんもフォローしよう。



◀詳細なパラメータで，仲間にしたい相手のステータスを把握しよう



▲フォーメーションの一例。中央に遠距離攻撃キャラ，そのななめ前に近距離攻撃キャラを置く。万能型の配置だ

【鉄則2】宅配の鬼となれ!!

スタート直後の状態では，いきなりダンジョンに乗りこんでモンスターをなぎ倒すのはムリな話。最初のうちは，報酬こそ少ないが元手はいっさい不要の仕事“宅配”がオススメだ。近隣の街2～3か所を何度も往復し，まずは地道にお金をたくわえていこう。

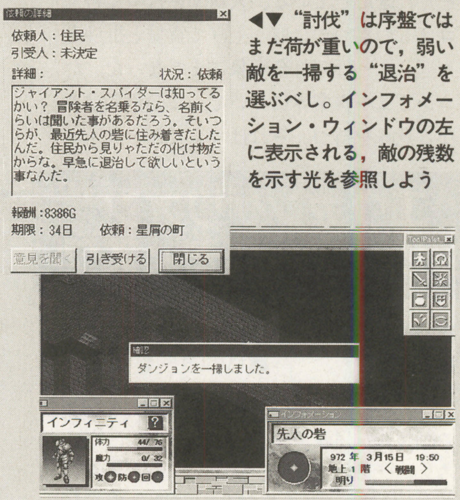
依頼：	報酬	期限	依頼場所	状況
宅配	1500G	16日	細流の村	行動
宅配	1500G	13日	深森の町	達成
宅配	1500G	20日	細流の村	行動
宅配	1500G	54日	鈴音の町	行動

▲宅配での純収入は，パーティ全体でせいぜい1,000G前後。期限に気をつけて数をこなせ！

【鉄則3】ザコ退治でステップアップ!!

ある程度の収入が得られ，武器と防具を最強のものに買い換えたら，いよいよダンジョンに突入だ。もちろん，目的もなしにダンジョンをうろつくのではなく，依頼を引き受けてから向かうのがベスト。とくに前述した“退治”の依頼なら，“買物”や“護衛”とは段ちがいの報酬が得られる。敵を倒せば経験も積めて一石二鳥だ。

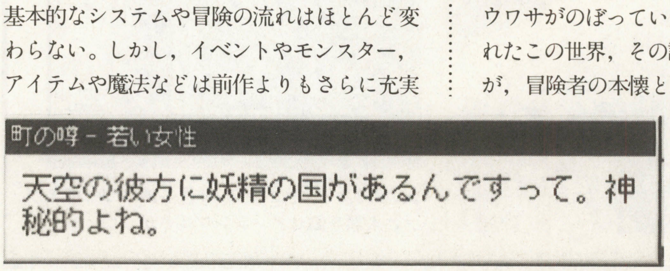
退治する相手は，はじめのうちはコウモリ，ゴキブリ，コボルドといった，一撃で倒せるザコを選ぶこと。マップウィンドウを参考に，ダンジョン内をくまなく探索してまわるのだ。



◀▼“討伐”は序盤ではまだ荷が重いので，弱い敵を一掃する“退治”を選ぶべし。インフォメーション・ウィンドウの左に表示される，敵の残数を示す光を参照しよう

以上の三つの鉄則を踏まえて行動していけば，中盤以降はかなりラクになるだろう。あとはひたすら“退治”や“討伐”の仕事をこなし，訓練所で自分自身を鍛え上げていく。そうしていけば，名実ともに一流の冒険者の仲間入りを果たすことができる日も近い。だが，あてのない冒険の日々を過ごすことだけが，冒険者としての人生のすべてではないハズだ。「前途への道標」を探す旅は，まだスタートラインに立ったばかりなのだ。

本作は前作『開かれた前途』とくらべ，左ページに書いたような変更点があるものの，基本的なシステムや冒険の流れはほとんど変わらない。しかし，イベントやモンスター，アイテムや魔法などは前作よりもさらに充実しており，とくにアイテムは100種類以上も増えているという。人々の口にも，さまざまなウワサがのぼっている。まだまだ秘密が隠されたこの世界，その謎を解きあかすことこそが，冒険者の本懐と言えるだろう。



◀街に流れるウワサはさまざまで，なかにはこんなものも。実際に「妖精の国」に行ったことがあるという人もいるが……？

死に至る病、そして 第拾六話

ゲーム考現学

《第35回》 アニメからゲームへ ～新世紀エヴァンゲリオン

Written by 山田 整 & "永久機関"

今回より考現学は，各メディアとコンピュータ（ゲーム）のかかわりを考える新シリーズに突入。第1弾はアニメーションの代表として，社会現象まで巻き起こした名作アニメ『新世紀エヴァンゲリオン』を取り上げた。次回は「ゲームからメディアへ」と題し，『ストII』『イース』『マリオ』など。次々回は「史実からゲームへ」で歴史ネタ。

相性のよいアニメ

小説やアニメを原作にしたソフトが，ゲームの売り上げランキングの上位に食い込むことはめずらしくない。だが，それがゲームですらない，ただの映像集&素材集であるとすれば話は別になる。その現象の火種になったのが『新世紀エヴァンゲリオン』。パソコンゲーム・メーカーでもあるガイナックスにより制作されたアニメーションだ。

実際，この原作の人気はすごい。関連商品もマンガ版がミリオン・セラーを記録したのをはじめとして，各商品がすさまじい売り上げをたたきだしている。大新聞を含めた各マスコミもつぎつぎに取り上げて賞賛と批評をくり返し，一種の社会現象にまでなった。だがコンピュータ業界において，この作品はさらなる意味を持つ。それはコンピュータ・ユーザーのなかの（潜在的な）アニメファンの多さが浮き彫りにされたことと，コンピュータと相性の良いアニメがあることが発見されたという，この2点の事実の存在だ。

まず前者は，ランキング・トップという事実が単純にそれを証明している。映像の美しさだけで売り上げトップに立ったソフトはこれまでに存在しない。やはり原作ファンの多さが理由と見るべきだろう。

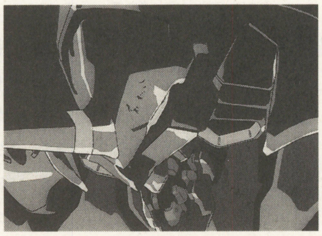
そして後者はいくつかの事実から証明される。まず『エヴァ』の対象年齢が高く，パソコン・ユーザー層と重なった点。謎解きの要素が強いため，パソコン・ネット上で情報交換がさかんに行なわれた点。声優人気とコンピュータ・ゲームの音声重視の動きが見事に重なった点。そしてなにより，アニメとは縁の薄い層を巻きこむだけの作品の完成度の高さ。……現在，以下のようなコンピュータ版『エヴァ』が発売されている。

エヴァンゲリオンとは何か

◀主人公とその周囲の人々。「仲間」ではない

一昨年から去年にかけ放映された全26話のアニメ。いわゆる巨大ロボットものでありながら，定番である善玉・悪玉の対立はおろか格闘シーンが山場になる構図さえ廃し，心に深い傷を負った登場人物たちが苦悩しつつ成長（あるいは人格崩壊）していく心理ドラマと，謎の敵"使徒"の正体や14年前の奇怪な世界的大災害の原因がしだいに明かされていくSF的謎解き，さらには『エヴァ（イブ）』『ロンギヌスの槍』などユダヤ・キリスト教神話のモチーフを重ね合わせた絶妙な構成は，多くの人々を熱狂させた。

しかし予算や時間の関係から25・26話は本編の内容から離れて主人公の内面描写に終始し，視聴者のあいだに感動・呆然・激怒いずれかの反応を巻き起こした。

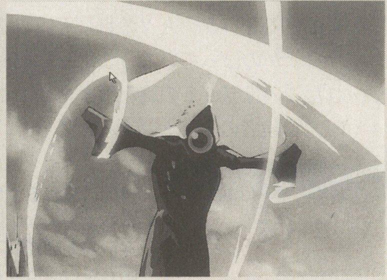


▶ときに操縦者の意図をこえて暴走する『エヴァ』

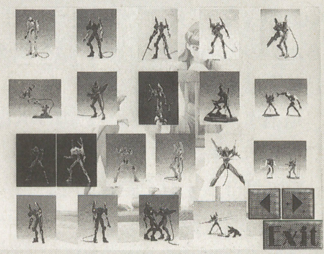
エヴァンゲリオン コレクターズディスク

■ハイブリッド　■ガイナックス
■6,800円　■（Vol.1～4）発売中

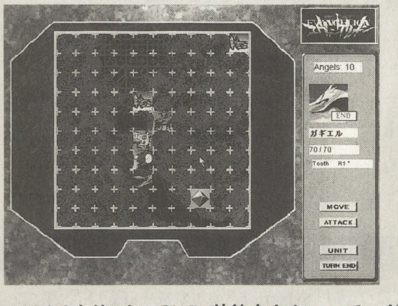
テレビ版の名場面の映像やイラストなどの画像ファイルを中心に，声優のボイス集，スクリーンセーバー，壁紙，ミニゲームなどを収録した題名どおりのファン用ソフト。第4弾まで発売中，『5』も発売予定。



▶メインは本編に出た映像。各話のタイトルまでキッチリ収録



▶Vol．4より，ガレージ・キットの見本集だ



▲Vol.3より，ミニSLG。使徒をあやつってエヴァと人類を倒せ！　シンプルさがよい

新世紀エヴァンゲリオン 2nd Impression

■セガサターン　■セガ
■6,800円　■発売中

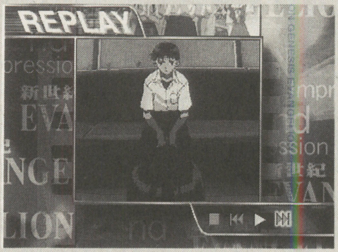
「そうか，こんなエヴァだってありえるんだ」……エヴァをゲーム化するにあたって，セガのスタッフは悩んだにちがいない。なぜなら「病的なまでの登場人物の内面描写」「豪快な戦闘演出」といったテレビ版の面白味の多くが庵野監督のトラウマと才能に由来するものであって，ほかの人間がおいそれとマネできるものではなかったからだ。そこで選んだのが「設定は借りるけど別のおもしろさを目指す」という道だった。

◀原作ではありえないキスシーン。ムチャなところが楽しい

まず第1作目では，主人公の碇シンジを記憶喪失にすることで「プレイヤーの選択しだいでどんな性格にもなる」ようにした。ゆえに原作にとらわれず明るく楽しい学園ドラマもできたし，「完全に逃げ出してしまうシンジ」というのも描くことができた。だが，エヴァ独特の心理劇的要素が少なく，物足りなかったのも事実である。

第2作目の『2nd Impression』(以下『セカンド』)では，その面でのフォローとしてオリジナル・キャラの山岸マユミを登場させた。彼女は幼少時に母親を殺され，そのために他

▲セカンドの戦闘シーンでは，ポリゴンで描かれたエヴァンゲリオンと，使徒のムービーが流れる



◀心象風景より。TV版と同じ演出だが物語は前向き

人との接触を嫌い，本の世界に逃避しているという，じつにエヴァらしいトラウマを持った少女である。彼女はシナリオのひとつで，身体に使徒の核を植えつけられて自殺しようとするが，そんな彼女にシンジは，「生きる」ことを説く。このときのセリフはじつにまっすぐに生を受けとめており，ただひたすらに死を望む映画版のシンジにぜひ聞かせたいものである。

このシナリオにかぎらず『セカンド』のシナリオはまっすぐで心地よいものが多い。「こんなのはエヴァじゃない」という意見もあるだろうが，正統派ロボット・ストーリーとしてのエヴァの「ひとつの世界」をかいま見せてくれる作品だ。(斉藤通彦)

奇跡の価値は
～『スーパーロボット大戦F』の場合～

『新世紀エヴァンゲリオン』は人気のテレビアニメだ。だからたくさんの関連商品が出た。もちろんゲームもたくさん出た。ではこれは，いままでの原作ものゲームとどこがちがうか。

かなりちがう。謎を小出しに解いていくおもしろさが命の作品だっただけに，本編が完結しないうちは，世界の仕組みは見えない。

そして本編は完結していない。だから，主人公たちの周辺以外にいる人間を描くことができない。「第08チルドレン小隊」というわけにはいかないのだ。(←編注：ガンダムのOVAに「第08MS小隊」という，量産型ガンダムが登場する外伝的作品がある)。

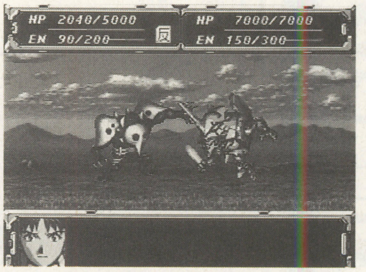
したがって，どのゲームもキャラクター中心になる。要するに「語られざる第X話」という感じのものしか作れず，ヨコの広がりがない。ちょっと残念である。

と思っていたら……『スーパーロボット大戦F』なるゲームの告知がなされた。『スーパーロボット大戦』シリーズはみなさんご存知のとおり，たくさんのテレビマンガのロボットが肩を並べて悪と戦うSLG。その新作に登場するロボットの中に，ガンダム，イデオン，ゲッターロボなどとならんで我らが汎用人型決戦兵器の姿が見える。しかも完結していない番組をストーリーのコアのひとつにすえるらしい。不可能に挑む姿勢を高く評価したい。

「参号機をむさぼり食う初号機を見て，デビルガンダム細胞の存在を確信するドモン。彼は単身ネルフ本部の最下層に潜入，そこで神隼人に銃をつきつけられる。『答えろ！　ここに何があるっ！』『素晴らしいものだよ。これは多くの名前で呼ばれている。S2機関，ゲッターエネルギータンク，そしてイデ。つまりは生命の進化のエネルギーだ』

そして彼は知らされる。今この惑星上では，恐るべき進化の暴走が起こり，それが無数のニュータイプや超能力者を生みだしていることを……」

というストーリーを期待する。(桂令夫)



◀本シリーズ初登場のエヴァと使徒。どう描かれるか楽しみ

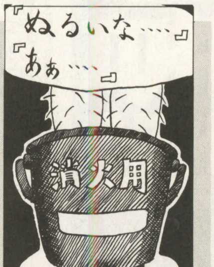
変革の御使い

コンピュータ・ゲームとアニメーション作品の関係は，10年以上の時間の流れのなかでさまざまに変化してきた。単に原作ものとしてゲーム化しただけのものから，上の記事のように原作を補完する形をとったり，あるいはそれすら離れてひとり歩きをはじめたものまでいろいろある。だが現在，両者の関係は劇的に変化しつつある。まもなくコンピュータはテレビと同じクオリティの動画を映し出す能力を手に入れるからだ。そしてさらにその先，コンピュータ・ネットワークが一般家庭に普及する時代がきたとき，何が起きるか？

ただひとつ言えることは，『エヴァ』によるパソコン界の「異常」はやがてきたるその大変革の先ぶれであり，しかも今回はその片鱗を見せたに過ぎないということだ。

作品発表と通信がすべてコンピュータ上で行なわれ，また，作品の受け手が同時に発信者になることが当たり前になったとき，真に新しいカタチの作品がコンピュータとアニメーションのあいだで誕生するにちがいない。

今月のイラスト



by かみら
……また，原作を見ていない人にはわからないネタを。解説はするだけムダなのでパス。しかし春の映画も結局未完のまま……夏は本当に完結するのだろうか？毎年の恒例行事にならないことを切に祈る。

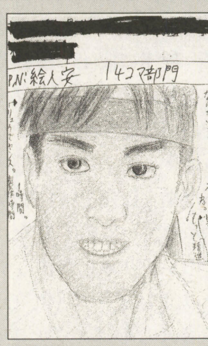
読者の闘技場 for Windows95

ROUND8

3月の末ごろ，白川君がベントの近くで『サクラ大戦』のコスプレイヤー集団が袴姿で群れていたと言う。薮良が「いいコいた？」と問うと，「ぜんっぜんかわいくなかった」とか言いやがる。白川君，それはコスパじゃなくて，俺の大学の卒業式だったんだよ。

今月のノーコメント

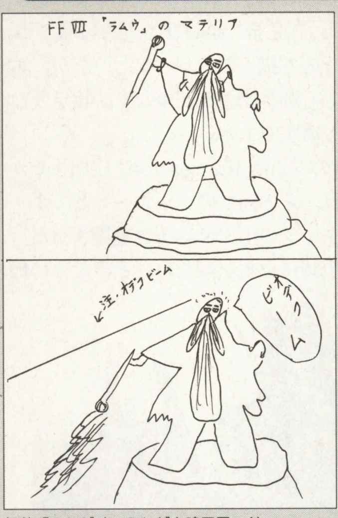
[redacted]



愛知県刈谷市・絵入安
(31EXP／6位)

加藤総帥オススメ(5EXP)

埼玉県川越市・マスクド鴨田屋
(11EXP／15位)



加藤「これだ！　これだよ鴨田屋ァ!!」
薮良「うーん，これはいいッ。カタルシスさえ感じてしまうネタだ！」

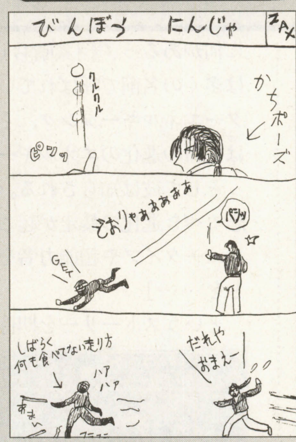
俺のハガキの選びかたはコレ，かなぁ？
伊藤　真臣(2EXP)

俺が良しとするのは「節度ある」笑いだ。ここで言う節度とは言い換えれば「最低限のわかりやすさを備えた笑い」ってことだ。もちろんマニアックなネタもときには必要だが，そんなときはフォローを入れるのを忘れないように。笑ってくれる人がいてはじめて“笑い”ってものが成立するんだからさ。誰にもわからない笑いをめざす，というなら芸術家にでもなるしかないな。

三重県四日市市・上岡気合
(2EXP／41位)

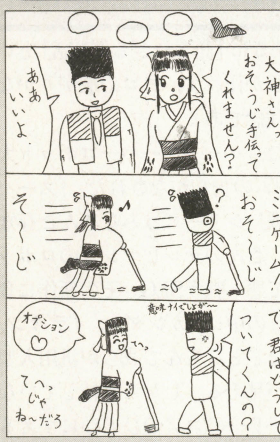
伊藤「そういや某2ndチルドレンは，ドイツからきたアメリカ国籍のクォーターなんだよな。無国籍料理はいいが，無国籍人はやっかいだぜ」
片平「これ以後，“クマ”オチを禁ずる」

はううう(4EXP)



東京都町田市・ZAXたに
(8EXP／22位)
片平「え？　ラッキョウはじいてんの？」
薮良「闘技場，こんなネタばっか」

サラマンダ？(4EXP)



神奈川県横浜市・あんぐら
(10EXP／17位)
片平「あ～，似たゲームあったんだよ」
山田「……『クラッシュローラー』か？」

新春ダジャレぱれぇど
(各1EXP)

山形県米沢市・おーすん
(38EXP／1位)

イラストで届いていたけど惜しくも(?)載せられなかった2作も紹介。みんな疲れてるなー。
●「ゴウキったらケンと組んでゴウキケン!!（ご機嫌）」
神奈川県綾瀬市・アコピャン(26EXP／8位)
●「おまえ赤ずきんじゃないな……」
「へへ，バレッタか」
神奈川県大和市・TNT爆弾(11EXP／15位)

ベストエイト賞(3EXP)

山形県米沢市・おーすん
(38EXP／1位)
薮良「いかなる粗食にも耐えられる究極のゲテモノ食いに成長」

徳島市・早蕨しをん
(6EXP／23位)
薮良「兄の許可さえあれば，すべて許されるのであろーか」

鹿児島市・かみら120％
(3EXP／29位)
薮良「マジでバレッタはいい性格しています，ハイ」

長野県松本市・END
(30EXP／7位)
大出「『ディスクステーション』にすでに『大魔導戦略』が」

大阪府堺市・ぶらコージ
(32.05EXP／4位)
薮良「『こみっくろーど』は今世紀最大の超期待作でしょ」

ザ・ワード！
(3EXP)

今月はフレッシュマン特集ってことで，ページ全体に新人さんのハガキを超優先。女性の総ボツなしキャンペーンはまだつづくけど，一部諸事情によって恩恵に預かれない者も。

●●●●●

●喰らい投げ，三段攻撃，イカサマー，波動昇龍，ドラゴンダンス，鳥カゴ，デザートガイル，毒々ダルシム，春温泉，お子様プレー，サイコ投げ，アッパー昇龍，アッパーサマー……いくつ知ってますか？
東京都大田区・正木　柾
(18EXP／10位)
加藤「謎フック，使える中パンチ，バリア，プリソナー，うっく，スナイパー，ヨガード，クリスタルボム，昇龍脚，税務所キック……」

●今でも春麗を「しゅんれい」と呼ぶ人っていないかな？
東京都大田区・正木　柾
(18EXP／10位)
小江「『聖闘士星矢』が連載中だったころは，『しゅんれい』のほうが多かった」

●隠しコマンドを入力すると「80km以下で走ると爆弾が爆発する」というイベントが発生。駅に着くまでに列車内から探し出し，解体しなければ……タイトー『電車でGO！』より。
愛知県名古屋市・ズオウ・リアキ
(18.1EXP／9位)
薮良「『スピード』はともかく，『新幹線大爆破』を知ってるズオウって……何才？」

●４月号でセガ・フリークス完全リストを見た友人が「テラドライブがない」となげいていました。何なのですか。誰か教えてください。
愛知県渥美郡・ヘンタイジャー１号
(15EXP／12位)
小石「AT互換機&メガドライブ両機種で『ソード・オブ・ソダン』が遊べる夢のハード」

●←黒マテリア？？？
神奈川県横浜市・みるきぃぷりん☆
(36EXP／2位)
片平「クックックッ，EXP呼ぶ黒マテリア」

●愛ある限り戦いましょう。
命燃えつきるまで。
美少女仮面ウルヴァリン。
神奈川県綾瀬市・アコピャン
(26EXP／8位)
薮良「とりあえず，毛をそれ。うっそうと繁る，その全身の剛毛をな」

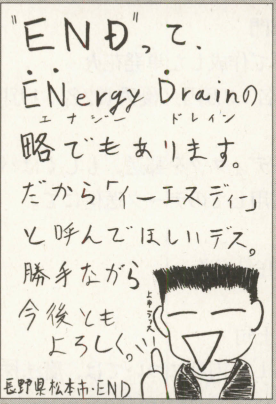
●ベーマガ先月号295ページ「出会い・売買・無線・H画像，ピンときたら」「男と女は出会うために生まれた」ムムム……アヤシイ。アヤシクテよいぞ。
富山県滑川市・読者の遊技場
(3EXP／29位)
薮良「よくねーって」

●『ナムコミュージアム』は株・式・会・社・ナ・ム・コであと七つは作れると思う。
岩手県和賀郡・バニッシュモンスター
(3EXP／29位)

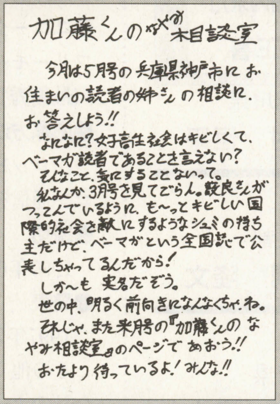
●担当者様でも書いてないようなので，ぼくが投稿者の代表として……それではみなさん，また来週～☆
神奈川県横浜市・みるきぃぷりん☆
(36EXP／2位)

読者のお便り特集
(3EXP)

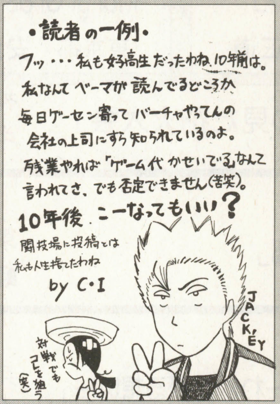
先月の読者の姉さんからの投稿が，けっこう反響があったので特集くんでみたりして。みんな闘技場に載ったりすると「人生捨ててる」とか思ってない？　来月の特集は闘技場の賞品大予想だ。



長野県松本市・END
(30EXP／7位)
薮良「ハガキの両面にネタがびっしり書いてあって，どっちが投稿で，どっちが私信がわからん。ま，いいけどさ」



千葉県佐倉市・加藤義啓
(34.3EXP／3位)
薮良「やっぱ自分のキャラクターをウリにすると，ハガキの掲載率も上がって，ファンもつくようだねい」



愛知県半田市・C・I
(3EXP／29位)
薮良「これはめずらしい人から」

生きててすみません

加藤は0.1 EXP
コメント部は3EXP

今月の大ボケ

千葉県佐倉市・加藤義啓
(34.3EXP／3位)

「リリスのコスプレが似合うのは横山智佐だと思うぞ。だってムネないじゃん」東京都大田区・正木　柾（18EXP／10位）

ハガキの送りかた♡

用紙：官製ハガキまたは同サイズのにじまない紙を使用
道具：黒インクのペンまたはボールペンを使用。鉛筆や細くて読めないペンはボツ。筆ペンもなるべくナシ。
期限：毎月15日が締め切り。
宛先：下記まで，住所・氏名・筆名・年令を書いて送るべし。

〒141 東京都品川区東五反田1-11-15
電波新聞社マイコンBASICマガジン編集部
「読者の闘技場forWindows95」係

闘技場会館からのお知らせ

えーと，18本です，HOT20に入っているWin95専用ソフトは。今回の集計で1位と8位になったみるきぃぷりん☆とアコピャンは，１割の経験値を失います。小数点以下は四捨五入せずに切り捨てます。すると最終的な順位は右のようになるので笑ってやってください。あー眠い。

1	おーすん	38EXP
2	みるきぃぷりん☆	36EXP
3	加藤　義啓	34.3EXP
4	ぶらコージ	32.05EXP
5	新歓1005円	31.2EXP
6	絵入安	31EXP
7	END	30EXP
8	アコピャン	26EXP
9	ズオウ・リアキ	18.1EXP
10	正木　柾，さるたこいのき	18EXP

『花火職人になろう!』

第1回花火コンテスト 結果発表

■魔法株式会社 ■Windows95専用
■9,800円 ■発売中

昨年末に発売された，花火打ち上げシミュレーション『花火職人になろう！』のオリジナル花火コンテストの結果が発表になった。締め切りまでの期間が短かったにもかかわらず，どれも力作ぞろいで，審査も白熱したようだ。（文／伊藤真臣）

最優秀賞　「春夏秋冬」　新潟県 関　由紀夫（賞金10万円）

［評］春から緑の季節，紅葉をへて深まる雪……と四季の変化を描いた作品。新潟のかたたらしく，雪の表現がすばらしい。

特別優秀賞（丸玉屋賞）　「星の降る夜」　滋賀県 上藤　聡（賞金3万円＋花火模型）

［評］花火のクオリティといい，空間の使いかた，構成すべてよし。花火のことがよくわかっている。

優秀賞（賞金3万円）

「night rainbow」 栃木県 緒方友治	「定番の花火のイメージ」 埼玉県 永井和茂
「まさみち」 埼玉県 小林正道	「Mardi Gras（謝肉祭）」 東京都 安藤正喜

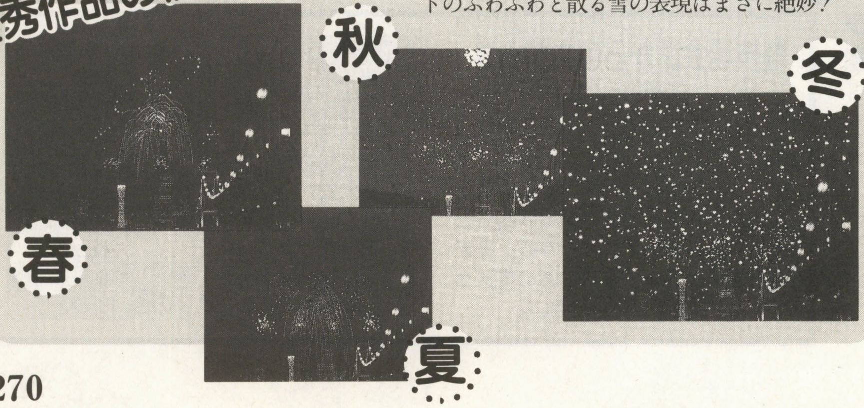
マイコンBASICマガジン賞（マイコンBASICマガジン1年分）　「僕の見た花火大会」　神奈川県 中村　恒平

ログイン賞（ログイングッズ1セット＋ログイン1年分）　「故郷」　東京都 蛭間　隆文

じゅげむ賞（じゅげむ特製パワーメモリー＆メモリーカードシール）　「初恋ーわき上がる想いー」　兵庫県 高藤　真由美

これが最優秀作品の構成だ

春の象徴，梅や桜を模した花火で幕を開け，夏の青葉を思わせる緑玉が夜空に咲く。ラストのふわふわと散る雪の表現はまさに絶妙！



［審査委員長のコメント］

自分であれば，こんな花火を打ちあげてみたいという気持ちが，作品全体から伝わってきます。ただ，花火による空間演出や時間内での構成，デザイン，バランスなどに対するセンスが少し足りないと思います。しかし，それらをさし引いても，応募作品全体に花火に対する夢と思い入れがつまっています。

（株式会社丸玉屋 花火演出家・小勝敏克氏）

第2回コンテストの開催決定！

第1回花火コンテストが終了して間もないが，第2回コンテストの開催が決定したぞ。前回は間に合わなかった人たちも，腕をふるって参加しよう。

●プログラム部門

フリーモードで作成した花火プログラム

（最優秀賞1名：10万円／優秀賞3名：2万円）

●ユニーク部門

フリーモードで作成した単発花火

（最優秀賞1名：3万円／優秀賞2名：1万円）

●応募方法

フロッピーディスクを郵送，もしくはパソコン通信を利用してのデータ送信にて。

●締切

1997年6月16日必着

●発表

1997年7月上旬

その他くわしい内容については，魔法株式会社のホームページ（http://www.mahou.co.jp/）に掲載される予定なので，そちらを参照してほしい。

▲こちらはベーマガ賞を受賞した作品。中央にユニークなクチビル型の花火がふたつ，見えるかな？

読者の意見 ホンキでPlay ホンネでReview!!

こんばんは。読ホン担当の山田真也です。新入生・新社会人のみなさん，新しい環境で楽しくやっていますか？　時節がら，五月病なんかにかかってないでしょうか？　読ホンは時節に関係なく，いつもと変わらずやってます。新しい環境になっても，みなさんもいつもどおり読んで，いつもどおりご意見をお寄せくださいませ。

なお，読ホンは誌面スペースの都合上，一度に掲載できる量に限界があり，そのために掲載を先送りにする場合があります。だから，たとえ投稿した翌月に掲載されていなかったとしても，気長に待っててくださいね。

タイトル・イラストは，大阪府豊中市・**榊原架威**さんです。今月も投稿ありがとうございました。それでは読ホン，Fight！

RPG 中ボスの存在意義とは？

最近のRPGには，まったくといっていいほど緊張感がありません。ストーリーを重視するためには戦闘で苦労させるわけにはいかないからでしょうが，ザコ・モンスターが本当にザコになっているゲームが少なくないのです。そして，要所に現れる中ボス……。こいつさえ倒せば，つぎの目標地点やダンジョンにいるザコには簡単に勝てるようになる――そんなゲーム・バランスの取りかたがされています。

僕は10年以上前からRPGをしています。『ウィザードリィ』は初代から，『ウルティマ』も『III』からやっています。とくに『ウィザードリィ』は，モンスターの強さが印象的でした。ポイズン・ジャイアントやフラック，そしてグレーターデーモン……。とても経験値かせぎなんていっていられないくらい強かった。なんのためらいもなく逃げるくらいでした。敵が強いというだけなら，『ロマンシング　サ・ガ』のモンスターも不条理なほどに強かったですが，『ウィズ』のモンスターたちには「今は勝てないが，いつかは勝てるようになる」と思わせるものがありました。同様に，新しい階層に進むときには「今のパーティで勝てるんだろうか？」といった感覚がありました。そこには，実力を推しはかってくれる中ボスが存在しなかったからです。

ハッキリ言います。この中ボスの存在こそが，今のRPGをダメにしているのではないでしょうか？　かならず出てくる悪の大幹部たちは“四天王”とか“～人衆”といいつつも，その実力はバラバラ，単に中ボスとしてプレイヤーのレベルにあわせた強さでしかありません。たぶん，１人目の中ボスは最後のほうのザコよりも弱いでしょう。

結局，中ボスはプレイヤーがつぎの段階へ進めるかどうかのカベとして存在しているにすぎません。これによって，よけいな経験値かせぎをさせられたり（倒さなければ進めないのですから），ザコとの戦闘を，ただわずらわしいだけのものに変えてしまう危険性があるのです。

【三重県鈴鹿市・リュウハジメ24才】

■山田：実際，ほとんどのRPGではストーリー展開にあわせて敵が強くなるように，バランス設定がされています。それを中ボスという存在で制御するのは，ゲーム性という観点からすればもっともなバランスの取りかたですが，その世界を大局的な観点でみると，矛盾が生じてきます。「ストーリー主導型のRPGは，戦闘が単純作業になる危険性がある」という指摘は以前からされてきましたが，最近のRPGにもその傾向があると言えるでしょう。RPGに関する，「自分ならココを直したい！」「こういう要素を取り入れてみては？」といった意見も，ぜひ聞かせてください。

ひとくち意見① CSGはどうなったの？

CESAが発足して，昨年８月には「東京ゲームショウ」が，そして今年４月にも同様のイベントが開催されました。CESAはたぶん，このイベントの来場者に，よりゲームを楽しんでもらうため，入場料を有料にして規模を大きくしたのだと思います。しかし，このイベントで影響を受けたのは，名古屋・大阪のゲームファンです。半年に一度のCSGがなくなったため，今では新作を見る機会がありません。それなりの年齢の人ならともかく，小・中学生が東京に行くお金など持ってはいません。CESAは，CESA大賞とかを発表する前に，もっと多くの人にゲームを楽しんでもらえるイベントを企画するべきではないのでしょうか？

【大阪市・City Checker18才】

■山田：かつては各地でゲーム関連イベントが開かれていましたが，ここ最近は東京に集中してきたようです。地方在住者にとって，現在ゲームの情報は雑誌か店頭デモでしか得られません。実際にゲームを体験できる場を，もっと地方にも拡大してほしいものです。

■大出：CESA事務局の話によると，今後は東京以外でも開催する計画があるという。SCEも全国ツアー・イベントを企画中だし，状況は好転しているようだ。

ひとくち意見② 「表現の自由」の持つ意味

「自由」という言葉をためしに辞書で引いてみると，意味のひとつに「民主主義社会では，社会秩序を乱さぬかぎり，その人の主体的な意志・判断にもとづく言動の認められる権利をさす」とありました。

どのような題材を選択してゲーム化しようとも，たしかに「自由」であるはずです。しかし，「ゲーム」という仮想世界で現実をあつかうとき，思慮と配慮に不十分さを感じさせるものがあれば，そこから問題点が指摘されることを，つねに念頭に置かなければならないのだと思います。人間が社会生活を営むかぎり，「自由」とは決して「無秩序」と同じ意味をさすものではないのです。

【愛知県半田市・C・I 28才】

■山田：４月号「ゲーム上における史実の表現」を受けての意見です。ゲームにかぎらず「表現」をするメディアすべてに当てはまる道理でしょう。もちろん，「表現」を受け取る側も考えるべき問題です。

■大出：ネット上で，薬害エイズに関する同人ゲームが配布されていたそうだ。プレイヤーの判断によって，感染者の数が増減するというSLGらしいのだが……。

入学シーズンは過ぎましたが，
読ホンはいつでも新入生を大歓迎。
めざせ，読ホン・デビュー！

ハード

機種間の差別化がなくなっている？

▶【兵庫県三田市・レッドフード？才】……山田：サターンとPSでは，本体性能にもちがいはあるはず。それでも同様のタイトルがならぶのは，まだハードの性能を限界まで使いきったゲームが作られていないからでしょうか？

同じソフトがあふれてる！

SSとPSの発売ソフトを見ていると同じ時期に同じソフトがけっこうあるのが目につく。アーケードからの移植に多いようだがオリジナルゲームででもその様な事が行われているのはコワイ事ではないだろうか。

やりたいゲームがあるからそのゲーム機を買うというのが当然だ。しかし今のSSとPSにはもちろん個性はあるものの昔のような「機種間のちがい」が薄い気がする。

ライバル機の間で頻繁に行われる移植も問題だ。今はその移植のスピードもどんどん上がり、現にネオジオやFXはかなりのダメージを受けている。

最近気になるのはバイオハザードの移植のこと。PSの看板ソフトとなったゲームをこのように扱うのはどうかと思うが….。ソフトには万人に楽しんでもらうものとそれぞれのゲーム機を支えているものとがある。その比率や扱い方をもっと考えてもいいのではないだろうか。「機種間のちがい」を強めることは各々の機種の性能を大切に考えることであると思う。今日、「こんなゲームは他機種ででもできそうだゾ」というソフトがあまりにも多すぎる。その意味でもN64はいいなぁ（終）

読者間レビュー

グラディウス DELUXE PACK（コナミ・Windows95）& レイヤーセクション（ゲームバンク・Windows95）

By MIG-29（自宅でインターネットをやりたい今日この頃）

中村光一氏のPC-8001でのハイレベルな移植作。『不可能を可能にした』を証明したPC-6001&X1版ゼビウス。当時のアーケード以上のスペックを持つX68000の出現。これらの共通点は何か？それは『パソコンでアーケードゲームを遊びたい！』と言う事である。そして、Windows95の登場によって『アーケードそのままのゲームがどのパソコンでも遊べる！』と言う夢のような事が現実となった。しかし、現時点で『アーケードそのまま』のレベルの移植度のゲームがどれぐらいあるだろうか？今回は、シューティングの名作『グラディウス（&II）』『レイフォース』のWindows95版である『グラディウス DELUXE PACK』『レイヤーセクション』の移植度をとことん検証したいと思う。

まず『グラディウス DELUXE PACK』だが、これは言うまでもなく最高レベルの移植度、いやまるっきりそのまんまである!!!!!画面やキャラの動きはもちろん、処理速度の落ちる場所・安全地帯・アルゴリズム等の細かい要素も原作と違う点が見当たらなかったし、評価の高かった音楽も当時のままである。更に難易度（Iでは原作より2段階増えた）や画面比率の調整・処理落ちの有無・8ボタン対応のキーコンフィグと至れり尽くせりのコンフィグモードの存在がこのゲームを一層楽しめる様にしている。しかし、ペンティアム133MHzでは一部の面（特にIの7面やIIの2・6面）でBGMが濁る・VRAM1メガではグラディウスIIIを彷彿とさせる遅さになるという欠点があるが、推奨環境をそろえれば解消される物ばかりである。裏を返せば、Windows95版はこれら以外の欠点が見当たらない程の優秀な出来である。

次に『レイヤーセクション』であるが、立ち上げてみて唖然とした。まず、原作の特徴である派手な画面エフェクトが見事に再現されて…いなかったのである!!!!!1面ボス戦の派手な背景エフェクト・2面ボスの爆発・各面の拡大縮小を生かした迫力あるシーンetc…が削除もしくは簡略化されていたのである。特に3面ボス戦は無数の荒いちらつきの発生によって見られた物ではない出来に仕上がっている（余談だがDirectX3では半透明処理が出来るようである〔SuperEF2000にて確認〕）。また、ゲーム自体も画面が狭い為に原作の攻略法が役に立たない・面の区切りにいきなり黒一色のロード画面が現れる等の欠点が目立った。コンフィグに至ってはジョイパッドのキー変更や難易度調整が出来ない等、至って不親切である。かつて原作をとことん遊んだ自分としては、Windows95版は非常に不満の残る出来である事は否めない。せめて動作環境を最低ペンティアム100MHz・推奨MMX166MHzに設定したり、縦画面モードを追加したり、環境によってエフェクトの有無を設定出来たり、と言うようなことをしてほしかった。

最後に。動作環境を厳しくてまでも原作の持ち味をほぼそのまま生かした移植作と、動作環境を低く押さえたためにかえって原作の持ち味を殺してしまった移植作、あなたならどちらを選びますか？

P.S. 今回はすでに評価の定まっている作品の移植版という事で、原作との相違点を色々と荒探ししましたが、こうすることによって『移植されたときに原作の持ち味は残っているか？』と言う事を改めて感じ取りました（詳しくは『電脳遊技考』を読んでほしい。無ければ古本屋へGO!）。

P.S.2.『ディアブロ』日本語版が発売中止になったのは非常に残念です！軟弱化したCRPGへのカンフル剤になってくれると期待してたのに!!ソースさん、発売再考を!!!!!

97/04/02 PC-9821V13/S5C3+WordPro96にて

読者間レビュー

グラディウスデラックスパック（コナミ／Win95）+レイヤーセクション（ゲームバンク／Win95）

▲【鹿児島市・MIG-29 23才】……山田：昔のゲームが最近活発に移植されているのは，昔のゲームを完全再現できるほどハードの性能が上がったからこそ。表面的なものの移植だけに終わらないことを希望します

「興奮と感動のＲＰＧ」

ＲＰＧに感じるカタルシスには二種類あると思う。それを今は便宜上「興奮」と「感動」と呼んで考えてみると、ドラクエIIIは「感動」のゲームとしてはシリーズ中最も成功したゲームではなかったかと思う。しかし「興奮」としてはドラクエIIやゼルダの伝説、ウィザードリィなどに僕は軍配を上げたい。そしてプレイする「興奮」があれほど感じられたからこそ、ゼルダやウィズは様々な変奏曲（亜流）を生み出したのだと思う。

実際ウィザードリィなどは、感動のしようのないゲームだ。なにせ物語といえば、狂った王様が狂った魔法使いに盗まれてしまったアミュレットを取り戻してこい、とおふれを出したというだけなのだから。しかもそれは王様の暇つぶしのようなイベントだった。人々は富と名声を手に入れるため、その魔法使いの住むという迷宮に挑みかかった。…。

今のＲＰＧはとかく感動を追い求め、物語を盛り上げようとする。そして制作者サイドにも「ＲＰＧは物語を語り、それを楽しむゲームだ。」と考えているような節がある。それはそれで間違いではないが、ＲＰＧというゲームの持つおもしろさの一面を語っているに過ぎないと思う。

しかも本物の「感動」には二番煎じはない。ドラクエIIIの「感動」を再現するためにはもう一度ドラクエIIIをするプレイするしかないが、ウィズの「興奮」はシナリオ２でもシナリオ３でも大差なく味わえる。ドラクエシリーズとしての変奏曲は存在しても、ドラクエIIIの変奏曲は存在し得ない。だからこそドラクエIIIは傑出したすばらしいゲームなのだが、それ故にドラクエは物語を語るという術を手に入れたことで、その進化を止めてしまったのだと思う。

逆にＡＶＧ（アドベンチャーゲーム）は、たいてい物語の感動に比重を置いたゲームだったが、それを極力無視し、興奮するゲームにしたのは「MYST」だった。徹底した世界観とテキストを使わない謎解き。それはＡＶＧという枠組みの中で物語を語ることからの脱却を意味していたと思う。コマンドを総当たりで選択していくだけでは、もうプレイヤーは興奮してくれなくなったからだ。ＡＶＧは何年もかかって、やっと「物語を語らなければゲームにならない」という術縛から解放されたのだと思う。

物語の演出のためにシステムがあるようなゲームはFF VIIで終わりにしてもいいとすら思う。第一同じ方向を目指していては、このソフトの上をいくのはもはや容易ではないのだから。だからこそソフトハウスは「興奮」のＲＰＧの復権に努力して欲しいと思うし、またそうすべきだと僕は思う。

大阪府堺市　P.N 松井謙幸(22)

RPG

「興奮」と「感動」の二面性

▶【大阪府堺市・松井謙幸22才】……山田：ストーリーの流れに乗って「感動」するのも，みずからの手で世界を模索して「興奮」するのも，どちらもRPGにおける重要な要素。このふたつは，決して両立不可能な要素ではないはずです

~ちょっと古いけどおもしろいゲームレビュー~

フロントミッション

スーパーファミコン/スクウェア

このゲームは主人公たち傭兵が、ある島で起こった紛争の戦場での任務をこなしていくという、一般的なSLGです。主人公は「ヴァンツァー」というロボットに搭乗し、敵と交戦することによって任務を遂行していきます。

このゲーム、なんといってもおもしろいのがこのヴァンツァーシステムです。ヴァンツァーは胴・右腕・左腕・両足のパーツに別れており、右肩・右腕・左肩・左腕の4か所に武器が装備できるようになっています。パーツはそれぞれHPを持っていて、戦場では胴を破壊されるとおしまいですが、腕や足の破壊だと武器を失ったり移動力が低下したりするだけですみます。だったら耐久力の高いパーツで固めればいいじゃないかと思うかも知れません、しかしそうはいかないのです。

全てのパーツ・武器には重量が設定してあり、胴体にはエンジンという数値が設定してあります。ヴァンツァーの総重量がエンジンの能力を超えることはできません。つまり、耐久力の高いパーツほど重量があるので、その分武器が貧弱になり、逆に武器に力を入れると本体の耐久力が低くなるなど、うまくバランスが取れているのです。しかも、パーツは全部で約200種類もあるので、自分の好みのヴァンツァーを作ることができます。

バランスが取れていることにより、ヴァンツァーにも明確な特徴が出てきます。耐久力重視で素手により相手を撃破する格闘タイプ。両肩に重い遠距離武器を搭載し後方援護をする遠距離タイプ。その中間の近距離タイプと、おもにこの3種類です。ここでこのゲームの第2の特徴「スキルシステム」が出てきます。

このゲームでは、経験値が格闘・近距離・遠距離・回避の4つに分かれていて、使用した攻撃方法に加算されていきます。例えば、相手の攻撃を回避しつつ銃で反撃した場合、近距離と回避に加算されるといった具合です。こうして経験値がたまると、パイロットは攻撃方法に見合った「スキル」を覚えます。それにより、格闘なら連続攻撃、近距離ならパーツの狙い撃ちなどが可能になり、戦闘がかなり有利になります。また、スキルにも3までのレベルがあり、スキルを使用することによりさらに強力になります。

しかし、特定の攻撃方法だけを使用していると、ゲーム中盤ほどで経験が最大となり、成長しなくなってしまいます。その場合は、他の攻撃方法に変えればいいのです。他にも、パイロットにより覚えられるスキルとその数に制限があります。ただスキルを覚えることができるからといって覚えるのではなく、そのパイロットにどのような特徴を持たせるのかを考えることが必要になってくるのです。

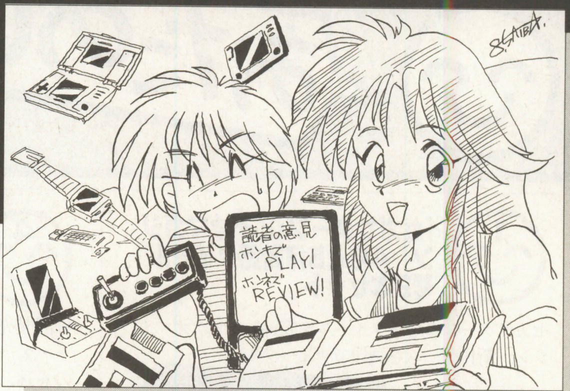
以上、このゲームの魅力をいくつか書きましたが、一番言いたいのはこれらのシステムの完成度の高さです。今では32ビットゲーム機のソフトのクオリティの前にはやや色あせて見えてしまうSFCのソフトですが、いまだにこのゲームのシステムはしっかりと(少なくとも自分には)「おもしろさ」を見せてくれている気がします。きっと、当時このシステムを「斬新だ」と思わせてくれた勢いや新鮮さが、今のそれらのゲームにはないのでしょう。

そうそう、ミサイルの効果音なども大迫力ですね。ロボット系が好きな人には自信を持ってオススメします。

1997/04/09 Wed.

福島県いわき市 新谷 剛史(16)

P. S. 感想などを募集します(メールで)。どんなものでも結構です。
「t_nitani@jsn.justnet.or.jp」まで。
返事も書きます。



▲愛知県丹羽郡・裁刃鋭人

読者間レビュー

フロントミッション
(スーファミ/スクウェア)
◀**【福島県いわき市・新谷剛史16才】……山田:PSで新作も発売されるメカSLGの名作。重量により装備を制限するというアイデアは目新しいわけではありませんが,バランスがとれているものはあまり目にしませんね**

短期連載 読ホン流・文章の書きかた講座 第4回

今月は,誌面上での論争の基本となる「ほかの人の意見に対して意見すること」について,書いていきたいと思います。

読ホンとは,本コーナーへの応募方法(後記)にもあるとおり,コンピュータ・ゲームに対して,また本誌に書かれた記事や読ホンに掲載された意見・感想などに対して,自分の考えを述べる場です。本コーナーには,読者のみなさんからたくさんの意見が寄せられており,その中から選ばれたものが毎月掲載されています。

みなさんは,読ホンに掲載された意見を実際に読んでみて,どのようなことを思っているでしょうか?「この意見は納得できる」とか,あるいは「この考えかたはちがうと思う」などの感想を持つ部分が,その文中にあるはずです。つまり,ほかの人の意見に対するあなたの考えは,肯定もしくは否定のどちらかになるでしょう。そういった考えを実際に文章として表現する際には,やはり気をつけなければならないことがあります。

とくに反論を書く場合,その文章と自分の考えとの相違点を,明確に文章で表現する必要があります。決して揚げ足を取るような,言葉じりだけをとらえた表面的なものではなく,その内容をじっくりと考察し,どこがどう自分の考えとちがうのかを筋道立て,意見を述べなければなりません。感情的な部分での反論は,単なる悪口や中傷にしかなりえず,意見としての説得力に欠けてしまいます。たとえ対象となる意見に不満を持ち,または怒りを抱いたとしても,それを表に出すのは厳禁です。よけいな私情や感情をはさまず,あくまで冷静に反論しましょう。

また,賛同する意見の場合も基本的には同じです。しかし,賛同といっても「私もそう思います」といったような,オウム返しのような内容では意味がありません。そこに自分の考えをつけ加えたり,あるいはその意見を踏襲しつつも別の角度から考えてみるなど,独自の意見を心がけましょう。

どちらにしても,相手の意見を熟読し,その内容や真意を理解して,それに対する自分なりの答えを見つけ出すのが,「ほかの人の意見に対して意見すること」なのです。

ほかの人の意見や感想に対し,自分の考えを発表する。そして,さらにその意見に対してだれかが考える――そういった意見のやりとりが,「討論」というものになります。意見を交換し,戦わせることで,新しい意見や思いもよらないアイデアが生まれてくることもあります。ユーザー自身がゲームについて考え,意見を持ち,それについて議論することは,これから先のゲームにとって,とても大事なことなのです。 **(以下次号)**

★ ★ ★

■本コーナーへの応募方法

このコーナーは,日頃みなさんが感じている,コンピュータ・ゲームに対する意見や感想を発表する場です。このコーナーに掲載されたほかの人の意見や感想,または本誌の記事で掲載されている主張について,自分なりの考えを発表してもけっこうです。なお,投稿文は主旨を変えない程度に,こちらで手を加える場合があります。

あて先:
〒141 東京都品川区東五反田1-11-15
電波新聞社マイコンBASICマガジン編集部
「読者の意見・ホンキホンネ」係

ベーマガ おたのしみプレゼント 6

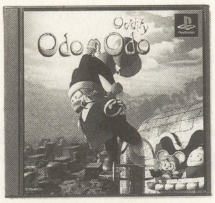
1 『セガサターン・ビデオマガジン』4月と5月発売タイトル号2本セット

セガサターンの最新タイトルを収録したビデオマガジン。新作ゲームを画像でチェック！

提供:セガ・エンタープライゼス 2名様

2 プレイステーション用ソフト『Odo Odo Oddity』

発売中のプレイステーション用カリッジ・アクションゲーム『Odo Odo Oddity』。背中の風船で"ギクギク"があっちにこっちに飛び回る。かわいいキャラクターにも注目



提供:IDCメディアスタジオ 2名様

3 プレイステーション用ソフト『オリンピア・山佐バーチャパチスロII〜実戦！美少女攻略法〜』

オリンピアと山佐の協力で，実在の台を忠実に再現したパチスロ・ゲーム。初心者からマニアまで楽しめる他，女の子とのストーリーをアドベンチャー風に展開

提供:マップジャパン 3名様

4 プレイステーション用ソフト『クーロンズ・ゲート SPECIAL DISC』

好評発売中のプレイステーション用アドベンチャー・ゲーム『クーロンズ・ゲート』の体験版。買うのを迷っている人は，まずはこちらをお試しあれ

提供:ソニー・ミュージックエンタテインメント 10名様

5 ハイブリッド版ソフト『ココのさんすうきょうしつ』

海外からの移植。遊んでおぼえるゲーム感覚の算数学習ソフトの日本語版。対象年令4才〜9才。兄弟やお子さんに…？

提供:ジン コーポレーション 10名様

6 ハイブリッド版ソフト『ブッチー博士の間違いのないCD-ROM選び』Vol.1とVol.2をセット

CD-ROMで作品情報を検索，インターネットで最新情報をゲットできる世界初のマルチメディア・タイトル・レビューガイド。インターネットの実験室のようなこのソフトのVol.1と2をセットで

提供:ジン コーポレーション 10名様

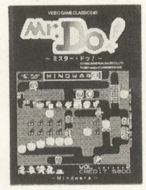
7 FM TOWNS用ソフト『ぱらPARAパラダイス』

3月14日に発売された，竹本泉のキャラクターがかわいい生活シミュレーション・アドベンチャー『ぱらPARAパラダイス』。國府田マリ子，久川綾，椎名へきると超豪華声優陣も見逃せない(？)1本

提供:ファミリーソフト 2名様

8 PC-98シリーズ用ソフト『VIDEO GAME CLASSICS#2 Mr・Do!〜ミスター・ドゥ！〜』

世界的にヒットを飛ばしたアーケード・ゲームの傑作『ミスター・ドゥ』の復刻版。パソコン版独自のスペシャル・ステージまで収録された，おいしいソフト。懐かしのゲームが自分の部屋で楽しめるぞ



提供:マインドウェア 2名様

9 DOS/V（Windows／MS-DOS）用ソフト『The Settlers II』体験版

アートディンクから6月に発売予定のシミュレーション・ゲーム『The Settlers II』の体験版。何もない未開の土地で開発を行ないながら，同時に植民地を拡大していく新しいタイプのシミュレーションだ

提供:アートディンク 5名様

ENTERTAINMENT SIDE INFORMATION

エンターテインメント・サイド・インフォメーション

海外旅行が当たる！『サタコレ』クイズチャレンジ実施中

セガ・エンタープライゼスでは『サタコレ』（セガサターン コレクション）として，既に発売中の名作ソフトを手頃な価格でシリーズ化。これを記念して『サタコレ』クイズチャレンジが実施されている。

クイズ
【とびっきりのゲームは，セガサターンの『○タコレ』だ】

正解者の中から抽選で下記賞品をプレゼント！

(1) 海外旅行 シンガポール3泊4日の旅 1名様（提供:ジェットツアー http://www.jetour.co.jp/）
(2) 国内宿泊券 箱根芦ノ湖温泉1泊 ペア1組2名様（提供:プチホテル洛雲 http://www.th-jopan.com/rakuun/）
(3) サタコレ記念テレカ 100名様（提供:セガ・エンタープライゼス http://www.sega.co.jp/）

<応募方法>官製はがきにクイズの○に入る文字を入れて，住所，氏名，年令，電話番号を明記のうえ，下記住所まで。
〒150 東京都渋谷区神宮前2-25-5 別所ビル4F
㈱デジタル・パブリシティ「サタコレ・クイズチャレンジ」マイコンBASICマガジン係
<応募締切>1997年5月31日（必着）
<当選者の発表>6月1日，当選者へ通知。(1)と(2)については各ホームページで発表。

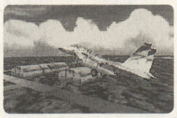
『メディアボックス』でナムコのゲーム配信スタート 第1弾は『パックマン』だ！

タイトーと京セラマルチメディアコーポレーションでは4月25日から，さまざまなサービスが楽しめるマルチメディア通信端末『メディアボックス』で，ナムコの名作ゲーム『パックマン』の配信を開始した。夏までには『ギャラガ』『バトルシティ』の2作品もリリースされる予定だ。

『メディアボックス』で，タイトー以外の大手ゲームメーカー作品が配信されるのは今回が初めて。今後も目が離せないぞ。

『パックマン』…配信日:1997年4月 料金:50円/5クレジット

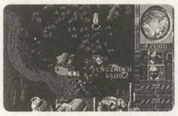
10 セガサターン用『スカイターゲット』のテレホンカード



F-14など，実在する戦闘機をモチーフとし，数々の名機が登場するセガサターン用3Dシューティング・ゲーム『スカイターゲット』。この発売を記念した特製テレホンカード

提供:セガ・エンタープライゼス　5名様

11 セガサターン用『コマンド&コンカー』のテレホンカード



先行発売されたパソコン版は全世界で絶賛をあびたミリオンセラー・ソフト。そんなシミュレーション・ゲーム『コマンド&コンカー』のセガサターン版の発売を記念した特製テレホンカード

提供:セガ・エンタープライゼス　5名様

12 セガサターン用『マンクスTT～スーパーバイク』のテレホンカード

世界最古のバイクレース「マン島TTレース」を題材にしたセガサターン用バイクレーシング・ゲーム『マンクスTT～スーパーバイク』の特製テレホンカード

提供:セガ・エンタープライゼス　5名様

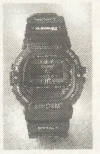
13 『ジ アンソルブド』のTシャツ

5月2日に発売された宇宙ものアドベンチャー・ゲーム『ジ アンソルブド』（セガサターン/プレイステーション用）のTシャツ

提供:ヴァージンインタラクティブ　3名様

14 インターコム『オリジナルTシャツと腕時計』

「まいとーく95」等を発売しているソフト会社，インターコムの15周年を記念した，オリジナルTシャツとメチャカッコイイ腕時計をセットで



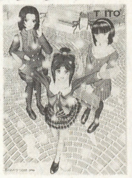
提供:インターコム　3名様

15 『I.Q～インテリジェントキューブ』Tシャツとメモ帳

プレイステーション用アクション・パズルゲーム『I.Q～インテリジェントキューブ』の渋いデザインのTシャツとメモ帳をセットにして

提供:ソニー・コンピュータエンタテインメント　5名様

16 『まじかるで～と　卒業告白大作戦』のジグソーパズル

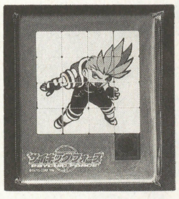


ミニゲームも楽しいタイトーの『まじかるで～と　卒業告白大作戦』のジグソーパズル。非売品だぞ

提供:タイトー　5名様

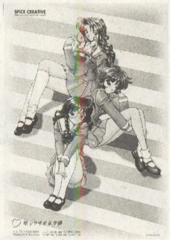
17 『サイキックフォース』ミニパズル

アーケードで大人気のタイトーの格闘ゲーム『サイキックフォース』のミニパズル。絵柄はバーンとキースの2種。どちらが当たるかはお楽しみ



提供:タイトー　8名様

18 ハイブリット版『聖シラサギ女学院』ポスター

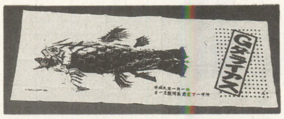


オムニバス形式の恋愛ゲーム『聖シラサギ女学院』の販売促進用ポスター。ゲームは全3種，好みの女の子を選んで，デートをモノにしよう

提供:スパイス・インタラクティブ　10名様

19 『Gダライアス』てぬぐい

タイトーのシューティング最新作『Gダライアス』のてぬぐい。魚拓(？)がポイント高いぞ(笑)



提供:タイトー　10名様

'97年4月号ベーマガ おたのしみプレゼント当選者

【1】『セガサターン・ビデオマガジン』は，福岡県甘木市・**友清慎太郎**さん他1名。【2】『コミックオンVOLUME2』のテレホンカードは，宮崎市・**服部大介**さん他9名。【3】『ファーランドサーガ』のポスターは，富山県高岡市・**井上英彦**さん他9名。【4】『おどおどおっでぃ』の絵はがきと体験版は，広島県深安郡・**篠森勝利**さん他9名。【5】CD-ROMソフト『カレイドスコープ』は，栃木県芳香郡・**須藤政徳**さん他9名。【6】『セガラリー・チャンピオンシップ』のソフトは，佐賀市・**松尾慎治**さん他1名。【7】『バーチャコップ』のソフトは，石川県鳳至郡・**前田宣之**さん他1名。【8】『デイトナUSA』のソフトは，鳥取県倉吉市・**川端 聡**さん他1名。【9】『バーチャルプール』デモ版は，北海道伊達市・**松島健将**さん他9名。【10】『ぷよぷよSUN』のソフトは，愛知県岡崎市・**兵藤敏之**さん他2名。【11】『ダイハード トリロジー』のソフトは，岐阜市・**山口尚裕**さん他2名。【12】『西陣パチンコ三昧第一巻』体験版は，埼玉県越谷市・**松本正克**さん他99名。

応募方法

本誌とじ込みハガキに応募欄があります。希望する賞品の番号と賞品名を1点だけ書いてご応募ください。また，官製ハガキでも受け付けます。なお，官製ハガキで応募する場合は，応募したメーカーに対する要望等も書き添えて下さい。

締め切り：6月7日必着

発表：8月号（7月8日発売）

『ギャラガ』…配信日:1997年6月予定　料金:50円/5クレジット
『バトルシティ』…配信日:1997年8月予定　50円/5クレジット

『ARK OF TIME～刻の箱船～』発売記念キャンペーン実施

光栄では，4月25日発売されたDOS/V版『ARK OF TIME～刻の箱船～』の購入者を対象に「オリジナルTシャツプレゼントキャンペーン」を実施している。『ARK OF TIME～刻の箱船～』に関するクイズに答えて応募しよう。

<賞品>『ARK OF TIME～刻の箱船～』イメージイラスト入りオリジナルTシャツ　抽選で100名様

<応募方法>（1）商品同梱のチラシの回答記入欄に必要事項を記入のうえ官製はがきに貼り付けて光栄まで。（2）光栄のホームページ（http://www.koei.co.jp/）から回答を送信。*詳細は商品同梱チラシ，店頭チラシ，光栄ホームページにて。

<応募締切>1997年6月16日当日消印有効

<発表>光栄ホームページ上（7月上旬予定）。または，賞品の発送をもって。

プレイステーション用ソフト『激突！四駆バトル』プレス発表会

ココナッツジャパンから7月25日発売予定のプレイステーション用レーシングゲーム『激突！四駆バトル』のプレス発表会が4月9日開かれた。

あの「Jeep」のクライスラー社協賛というこのソフト。数々の名車4WDが登場してしまうという豪華さ，チェックポイントさえ通過すれば，どこを走っても問題なしという自由度の高いゲーム性，その上抽選でクライスラー協賛，本物の「Jeep」が当たる等至れり尽くせり。

四駆ファンでなくても要チェックのこのゲーム。期待して待とう！

「悪夢とたたかうアクションRPG」『アランドラ』～まどろみグッズ～ボディーピロープレゼントキャンペーン実施中！

ソニー・コンピュータエンタテインメントから発売中のプレイステーション用アクションRPG『アランドラ』のオープン懸賞として，プレゼントキャンペーンが実施されている。

<クイズ>アランドラの特技とは？　**<答>**「○歩き」．

正解者の中から抽選で1,000名に『アランドラ』オリジナル「ボディーピロー（抱き枕）」がプレゼントされるぞ。

<応募方法>ハガキに住所，氏名，年令とクイズの答を明記し，〒107 東京都港区赤坂7-3-38プラースカナダ2F　ソニー・コンピュータエンタテインメント　アランドラオリジナル「ボディーピロー」プレゼントBM係　まで。

<応募締切>5月31日当日消印有効

ザ・キング・オブ・ファイターズ'97（KOF'97）草薙　京の恋人「ユキ役」公開オーディション開催！

この夏，いよいよ登場する人気格闘ゲームのシリーズ最新作「ザ・キング・オブ・ファイターズ'97」。このゲームに登場する主人公キャラクター「草薙　京」の恋人役になる新キャラクター「ユキ」の声を担当するオーディションが開催される。

そこで，このオーディションに抽選で50組100名様をご招待。当選者には一般審査員としても参加してもらいます。

場所:東京・新橋　ヤクルトホール
開催日:6月15日（日）午後1時～
応募方法：必ず往復ハガキで応募してください。住所，氏名（返信用ハガキにも必ず書いてください）を明記の上，下記住所まで。
〒150　東京都渋谷区神宮前6-23-6 浅井ビル5F
エス・ディー・エフ　インテグレーション内　KOF97オーディション事務局　「KOF'97オーディションご観覧　BM」係まで。
締め切り:5月20日の消印有効

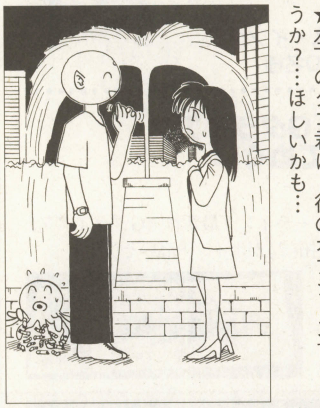
※当日は，「草薙　京」役の野中政宏さんはもちろん，KOF'97各キャラクター役のゲストの出席も予定しています。

あくせすROOM

激筆★投稿野郎!!

◆茨城県竜ヶ崎市・ボディ★スペシャル
★ていうか、怖いッス。…いつもハガキありがとう！

◆栃木県黒磯市・mist
★いまどきの女の子の必需品だね。どれも持ってないコもたまにいるケド

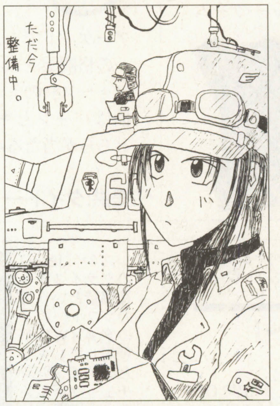


◆千葉県船橋市・鼻伏せビリヤード
★左下のタコ君は、彼のオプションでしょうか？…ほしいかも…

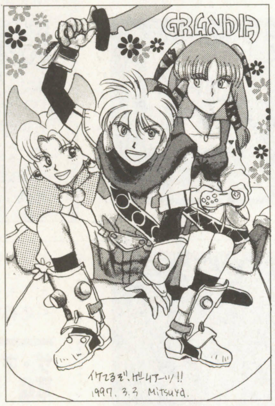
◆愛知県丹羽郡・ストロバヤ
★オリジナルOKです！人によっていろんな個性があって、見てて楽しいですし

◆東京都町田市・あつみいぬ
★絵を描くときに一番大切なのは、やっぱり思い入れ？

◆栃木県小山市・睦月葵
★F・FⅦ、人気ッスね。やる気しないけどユフィちゃんグ～です



◆東京都町田市・ZAXたに
★整備員は1人？大変そう…後ろで頭出してる兄ちゃん、手伝えってバ（笑）

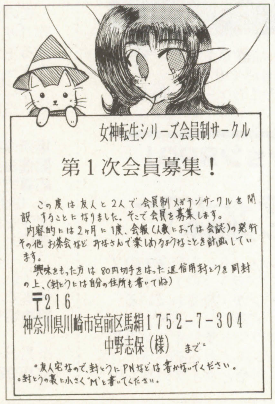


◆宮城県宮崎市・ミーハーなみつや
★サターン期待の新作グランディア。キャラが元気でカワイイ

◆愛知県豊田市・おさかな
★シーフのお姉ちゃん良いッス。左の方、帝王拳の使い手ですか？（笑）

サークル告知

★いつもおハガキくださる方々のサークル。近くの人は参加してみては？



サークル告知

★蒼霧羅夢さんからのおハガキです。興味のある方、問い合わせてみては

◆栃木県黒磯市・ILLUSION
★TOWNSサークルの方ですね。これからもがんばってくださいネ。応援してますヨ

お便り募集中ですぅ

「あくせすROOM」では、みなさんのイラスト・ハガキ・サークル告知etcをお待ちしております。黒インク、ペン等を使って描いてネ（あて先なども、鉛筆は×）。住所・氏名（P.N）を確認してから、つぎのあて先までヨロシク。

マイコンBASICマガジン編集部「あくせすROOM」係

全国集計 CHALLENGE! HIGH SCORE!

今月の注目ゲーム

カプコン　ストリートファイターIII

リュウ
3,410,200
メタルファイターよっしーぶい
GAME'S MILK（京都）

ダッドリー
3,635,900
T.Clue-ISD
扇ヶ丘レジャーセンター（石川）

アレックス
2,942,700
ズガ夫
GAME'S MILK（京都）

ユン&ヤン
3,690,200
CYR-ASM㊇
TAITO INN町田（東京）

ケン
3,206,600
激穴ウメ8号
サブカルチュア（福岡）

いぶき
3,306,900
G.M.C.ZFC.URA氏
ゲームコーナーフジ（東京）

ネクロ
3,534,100
T.Clue-ISD
扇ヶ丘レジャーセンター（石川）

ショーン
3,035,900
さらばモンテさらば高崎y
モンテカルロ（群馬）

オロ
3,330,800
KSL-WARRIOR
TAITO INN町田（東京）

エレナ
2,713,700
ASS.ニッシー西
ゲームコーナーヤングパレス（千葉）

『ストリートファイターIII』集計開始！

今月の注目ゲームはダントツの人気でストリートファイター・シリーズ最新作『**ストリートファイターIII**』。さっそく点数システムについて解説しておこう。残りタイムを90秒以上残すと，1秒につき1,000点のボーナスが入る。89～80秒なら1秒につき600点，79～60秒なら1秒400点となる。キャラによってちがいはあるが，今回も秒殺は重要だ。

つぎに，新たに加わったシステムとして「ブロッキング」がある。これは敵の攻撃が当たる瞬間にレバーを前または下に入れると，ポイントが入るというもの。ブロッキングポイントは1,000点からはじまり，1回ブロックするごとに200点ずつ加算され，最高1万点になる。これは，1キャラに対してポイントが持続されるので，攻撃を受けない限りは，つぎのラウンドになっても有効だ。かなりの点数稼ぎとなるだろう。飛び道具を操る相手のほうがやりやすそうだ。

なお，パーフェクトボーナスは，ラストボーナスも含めてすべて10万点となっている。

『**怒首領蜂**』は今月からタイプ別集計を開始した。前作同様得点システムが豊富で，まさにハイスコアラーのために作られたといった感じのゲームだ。その証拠にランキング・デモ中に，前作『首領蜂』のチャンピオン長田氏，H.S氏，NAI氏のネームが入っていて，いやがうえにもハイスコアラーのやる気をかき立てさせられる。これは，アトラス／CAVEからのチャレハイ・トップシューターへの挑戦状か!? 初回集計では，各タイプとも2周クリアした者はいなかった（最終面まで到達した人は数人いたのだが）。やはり難易度は高めのようだ。じつは2周目には，ある条件を満たさなければ行けないのだけれど…。

稼ぎは，ノーボンバー稼ぎが重要。ボンバーがMAX状態になると，何もしなくとも点数が入りはじめ，さらにボンバーを取り続けると点数が2倍，3倍…と上がっていくからだ。

その他では，『**鉄拳3**』は全キャラの申請がなかったので，キャラ別集計は見送りとした。『**マジカルドロップIII**』はすごろくモードでの集計，『**電車でGO！**』は上級の東海道本線のみの集計とする。　**（宮崎良太，押田隆太）**

■怒首領蜂（アトラス／CAVE）

タイプ	スコア	スコアラー	店名
タイプA	256,368,950（2周目7面）	☆CAT'S-とき坊	アイリン夢空間（岐阜）
タイプB	159,205,460（2周目6面）	YGA-IBA（双頭の蛇）	アイリン夢空間（岐阜）
タイプC	226,319,140（2周目7面）	DBL-ZKB-NAI	ゲームインサム遊'S草加店（埼玉）

■ウォーザード（カプコン）

キャラクター	スコア	スコアラー	店名
レオ	2,727,400	おしょう	トミームナコ（群馬）
タバサ	8,680,600	AXIOM-DEN	PLAY CITY NASA（大阪）

■パズルボブル３（タイトー）

モード	スコア	スコアラー	店名
ふつう	709,790,840	SOLID-S.S	オレンジペコ（愛知）
2.5	745,125,000	祝／大学卒業記念 NCP-ねこん	オレンジペコ（愛知）

■プリクラ大作戦（アトラス）

キャラクター	スコア	スコアラー	店名
クララ	38,110,800	LKR	ジョイフルランド下井草&江古田（東京）
グレイ	36,928,200	LKR	ジョイフルランド下井草&江古田（東京）
キララ	36,092,800	ALT-まいん BGMは「愛はダイヤ」	ジョイフルランド下井草&江古田（東京）

■戦国ブレード（彩京）

キャラクター	スコア	スコアラー	店名
翔丸	1,932,900（2周目7面）	さる	ゲームクラブ（神奈川）
アイン	2,116,800	HYAKU-KTL-福里君	タイトーイン002スタジアム（大阪）

■レイブレーサー（ナムコ）

コース	スコア	スコアラー	店名
中級T.T.	1'49"702	GAUT-PNT-ぽん	ゲームイントーヨコ北越谷店（埼玉）
最上級T.T.	1'33"597	実はあと2秒あと1年 GKK-ろっど	ゲームイントーヨコ北越谷店（埼玉）

■ストライカーズ1945（彩京）

キャラクター	スコア	スコアラー	店名
スピットファイア	2,186,200	おりの野獣が超ライバル	ゲームクラブ（神奈川）
メッサーシュミット	2,161,700	PPR-KTL-IZK	タイトーイン002スタジアム（大阪）

タイトル	スコア	スコアラー	店名
鉄拳３（ナムコ）	0'46"75	ブラック魔王	プレイシティキャロット巣鴨店（東京）
マジカルドロップIII〈すごろくモード〉（SNK／データイースト）	9,999,999	――	全国９店にて達成
アルカノイドＲ（タイトー）	704,650	KUMAMOTO	TAITO INN町田（東京）
とべ／ポリスターズ（コナミ）	581,650	近江からの使者	アイリン夢空間（岐阜）
電車でGO／〈東海道本線〉（タイトー）	200.0km	GEKIⓝ	全国２店にて達成
さるかにハムぞう（カネコ）	199,387	JAG-㊇氏	荏原ゲームコーナー（東京）
紫炎龍（童）	57,719,640	Mr.コラムス（シューター）	プレイスポットするぽん（東京）
リアルバウト餓狼伝説スペシャル（SNK）	1,908,400	Ⓩ（オールパーフェクトSSS×20）	オレンジペコ（愛知）
ソニックウイングスリミテッド（ビデオシステム）	3,509,100	☆CAT'S-サトル（バーゴン）	アイリン夢空間（岐阜）
マネーアイドルエクスチェンジャー（SNK／フェイス）	6,643,397	NGP-AND おりょん♥	西銀座ゲームプラザ（山梨）
スカッドレース〈上級〉（セガ）	2'32"23	YAP㊋隊員	東京レジャーランド小岩店（東京）
ヴァーサスネットサッカー（コナミ）	44	QSR-リキさま	ゲームプラザヴィクトリア（北海道）
ストリートファイターEX（カプコン）	1,552,300	P☆S	プレイゾーンJack & Betty山大前店（山形）
ぷよぷよSUN（セガ／コンパイル）	1,264,014	トーヨコ追悼記念 SPD-Y.K㊄	マンモス城インベーダーハウス（大阪）
ライデンファイターズ（セイブ開発）	56,189,202	DAB.S	プレイシティキャロット巣鴨店（東京）
ブレイカーズ（SNK／ビスコ）	17,971,700	ZZZ	ファンタジーゾーン夢ランド（北海道）
わくわく７（SNK／サンソフト）	45,902,000	あごう	プレイシティ24（北海道）
デッドオアアライブ（テクモ）	1'26"40	SHADOW	プレイシティ24（北海道）
ティンクルスタースプライツ（SNK／ADK）	3,561,359	TYR-KENちぁああん	ティルト神保町（東京）
ギャロップレーサー（テクモ）	7'41"75	DE.㊋	東京レジャーランド小岩店（東京）
クイズないろドリームス虹色町の奇跡（カプコン）	5,437,000	G.M.C.悶悟涙 げえむのごんちゃん	モンキーハウス本館（福岡）
三刻志（ミッチェル）	989,200	㊑02-RIZ	プレイシティキャロット巣鴨店（東京）

タイトル	スコア	スコアラー	店名
レイストーム〈R-GRAY２〉（タイトー）	27,099,250	T^3-WIZ	プレイスポットするぽん（東京）
神凰拳（SNK／ザウルス）	1,807,200	まかくん	ゲームプラザミッキー（広島）
ねらってチュー（セタ）	647,020	F.K-チン○ケース㊤	TAITO INN町田（東京）
ストリートファイターZERO2〈サガット〉（カプコン）	3,385,800	GDS-S.O	ゲームコーナーフジ（東京）
ダートダッシュ（ナムコ）	4'13"08	D.Hill（D.H）	プレイシティキャロット巣鴨店（東京）
デンジャラスカーブ（タイトー）	4'07"26	左に綾波うしろに岡花×２	タイトーイン戸塚西口（神奈川）
ストリートファイターZERO〈ローズ〉（カプコン）	4,872,400	L2A-GYO♥	GAME'S MILK（京都）
セガラリーチャンピオンシップ〈上級〉（セガ）	2'11"12	ぎるはま㊋隊長	東京レジャーランド小岩店（東京）
豪血寺一族２（アトラス）	14,487,900	☆CAT'S-きみちゃん	アイリン夢空間（岐阜）
ガンバード〈マリオン〉（ジャレコ／彩京）	2,155,600	TAD	プレイシティキャロット松本店（長野）
レイフォース（タイトー）	9,243,000	KMC-T.K	ゲームセンターコパIII（神奈川）
バツグン〈タイプＣ〉（東亜プラン）	24,362,490	３年B組首領蜂先生	西銀座ゲームプラザ（山梨）
スーパーストリートファイターII〈エドモンド本田〉（カプコン）	2,025,100	GSM-YBK-つる	ゲームコーナーフジ（東京）
餓狼伝説スペシャル〈ビッグ・ベア〉（SNK）	2,632,800	DRF-CHO（いかり屋）	ゲームコーナーフジ（東京）
ナックルヘッズ〈タケシ・フジオカ〉（ナムコ）	1,534,600	悶悟涙はいご	モンキーハウス本館（福岡）
餓狼伝説２〈キム・カッファン〉（SNK）	41,374,500	WZH	GAME'S MILK（京都）
ぷよぷよ（セガ／コンパイル）	2,225,730	GPP-NPA-ぱのお	ゲームイントーヨコ北越谷店（埼玉）
天地を喰らうII〈張飛〉（カプコン）	4,151,100	AXIOM-H.Y㊇	PLAY CITY NASA（大阪）
爆烈ブレーカー（カネコ／サミー工業）	1,386,430	FGM-UKA	ゲームセンターコパIII（神奈川）
ソルダム〈セキーロ〉（ジャレコ）	4,940,720	ワンダフル-12万 佐藤あげたん	オレンジペコ（愛知）
ワルキューレの伝説（ナムコ）	2,060,250	GRI-TKH-KSG㊎	アイリン夢空間（岐阜）

ゲームプラザヴィクトリア　北海道
札幌市南区澄川4条3丁目　☎011-813-6025

タイトル	スコア	スコアラー	備考
怒首領蜂（Cタイプ）	86,980,290	KRL-バイキン	2-4
リアルバウト餓狼伝説スペシャル	1,631,300	NABE-P！	ALLジョー 11-7-2
ぷよぷよSUN	448,534	カエル教信者	ALLふつう 12連鎖
マジカルドロップ3（ワールド）	1,928,714	自己新MOT-O	ストーリー ふつう
★バーサスネットサッカー（ナイジェリア）	44点	QSR-リキさま	ALL 1088756
ストリートファイターIII（ケン）	3,149,500	江戸ラー	ALL 3本設定
リアルバウト餓狼伝説スペシャル	1,384,800	BOWIE	ALLアンディ 6-8-5
リアルバウト餓狼伝説スペシャル	1,224,600	GOO	ALL 双角
リブルラブル	238,410	にゃんこおかち	10面
鉄拳3（ポール）	4′14″85	崩拳大好きのウォーム	ALL

プレイシティキャロット室蘭店　北海道
室蘭市中島町1丁目33-7　☎0143-45-1951

タイトル	スコア	スコアラー	備考
鉄拳3（ヨシミツ）	1′46″00	M.O	1c ALL
鉄拳3（ジン）	3′25″11	RIA	1c ALL
鉄拳3（ニーナ）	3′32″61	M.O	1c ALL
鉄拳3（シャオユウ）	3′48″00	J.B.S	1c ALL
鉄拳3（ロウ）	4′29″36	F&D	1c ALL
レイストーム（G-GRAY1）	10,533,650	組	1c ALL
マジカルドロップ2（ひたすら）	1,996,754	J.B.S	名人、全消し 1回　19連
ストリートファイターZERO2（ケン）	3,207,100	いわし	ノーミス ALL

ZEST　北海道
札幌市西区西野2条2丁目　☎011-663-5457

タイトル	スコア	スコアラー	備考
鉄拳3（吉光）	2′26″26	XXX	ALL
鉄拳3（ポール）	2′43″83	ZST	ALL
鉄拳3（風間　仁）	3′02″71	XXX	ALL
鉄拳3（ロウ）	3′37″48	DDT	ALL
鉄拳3（シャオコウ）	3′43″60	A. Z	ALL
ストリートファイターIII（ユン&ヤン）	2,557,900	AHO殺陸星人森の要性（師範代）	ALL
ストリートファイターIII（オロ）	2,031,700	竜酸その5	ALL
マジカルドロップ3（すごろく）	3,308,556	AHO殺陸星人森の要性（師範代）	エンプレスまで
レイストーム（R-GRAY2）	3,324,650	999	非クリア
紫炎龍	4,586,460	BCD	5-7まで連付

プレイシティ24　北海道
旭川市2条8丁目　☎0166-23-5089

タイトル	スコア	スコアラー	備考
ストリートファイターIII（ケン）	3,078,700	コメレンジャー（リーダーレッド）	ALL(連) P×9
ストリートファイターIII（ネクロ）	3,076,500	花山　薫	ALL(連) P×13
ストリートファイターIII（ショーン）	2,911,600	允彦	ALL(連)
ストリートファイターIII（ダッドリー）	2,715,300	シレンジャー	ALL(連)
ストリートファイターIII（ユン&ヤン）	2,654,600	闇狩人-D	ALL(連) P×11
ストリートファイターIII（オロ）	2,615,200	允彦	ALL(連)
ストリートファイターIII（エレナ）	2,523,000	魔B党-K. O	ALL(連) P×9
ストリートファイターIII（アレックス）	2,518,300	花山　薫	ALL(連)
ストリートファイターIII（リュウ）	2,297,600	浮浪者身元引受人	ALL(連)
ストリートファイターIII（いぶき）	2,074,100	鏡（本名）	ALL(連)

ファンタジーゾーン夢らんど　北海道
旭川市大町1条3丁目オークビル2F　☎0166-53-5332

タイトル	スコア	スコアラー	備考
バトルガレッガ	16,486,590	踏まれてェ～	ALL　B連 ガイン
バトルガレッガ	12,811,220	KDD＝勲章2回おち	ALL ミヤモト
バトルガレッガ	12,126,430	手のかかる娘っていいよね♡	ALL　B連 チッタ
★ブレイカーズ	17,971,700	ZZZ	ショウALL PX11
ストリートファイターIII（ショーン）	2,558,900	松田No3	ALL
ストリートファイターIII（ケン）	2,732,200	HIRO	ALL
鉄拳3（ニーナ）	2′26″35	ZZZ	ALL
鉄拳3（レイ）	1′59″35	とてもつながらなさそうなパターン使用	ALL
鉄拳3（ロウ）	2′19″53	かなりあやしいパターン使用	ALL
鉄拳3（ポール）	1′42″21	本当にこんなのでいいのかパターン使用	ALL やる気ナシ

ゲームセンターワンコイン　秋田
秋田市手形山崎町8-5　☎0188-37-0005

タイトル	スコア	スコアラー	備考
マクロスプラス	3,521,690	水野亜美er・犬	2-7 YF-19
ストリートファイターIII（ケン）	2,330,900	連続Bやりたくねえ AGT-TAL	ALL 神龍拳
ストリートファイターIII（オロ）	2,245,000	BCG	ALL 夜行魂
ストリートファイターIII（ダッドリー）	1,886,700	梅村ファイナル舟八	ALLコークスクリュー
ストリートファイターIII（アレックス）	1,960,400	マックスM	ALLブーメランレイド
ストリートファイターIII（ショーン）	1,854,100	“イケイケ刑事” NHK	ALLハドウバースト
ストリートファイターIII（いぶき）	1,790,100	クッキー	ALL 破心衝
ストリートファイターIII（ヤン）	1,699,000	梅村トロワ舟八	ALL 幻影陣
ストリートファイターIII（リュウ）	1,660,800	NHK（アンナ＆ユニイ）	ALL 真空波動拳
わくわく7	14,399,000	“でかねこ” NHK	ALL ティセ

プレイゾーンJack&Betty山大前店　山形
山形市東原町1-2-13　☎0236-25-5553

タイトル	スコア	スコアラー	備考
★ストリートファイターEX	1,552,300	P☆S	ALL ゴウキ
ストリートファイターEX	1,288,300	シャネル兄貴	ALL ケン
ストリートファイターEX	1,224,400	シャネル・チハる AJA	ALL D・ダーク
ぷよぷよ	2,002,077	悲願ついについに！ T・M（みくりや）	ALL 873ぷよ
ストリートファイターIII（ダッドリー）	2,577,600	ブロッちんぐブロ子先生～FJKⓃ	P×6 ALL
マジカルドロップII（ひたすらモード）	9,999,999	TOS-むずかしいスタートです	LV68達成
リアルバウト餓狼伝説スペシャル	1,034,900	ZAò-HIR	ALL EXM
ぷよぷよSUN	612,501	さよなら山形J&B T・M（みくりや）	ALLやさしい 16連鎖
ぷよぷよSUN	285,609	さよならぷよぷよ T・M（みくりや）	ALLむずい 10連鎖
電車でGO！（山陰本線）	92点	ハラタク？	

ゲームタウンABC　宮城
仙台市青葉区中央通り2-2-27　☎022-262-5922

タイトル	スコア	スコアラー	備考
ストリートファイターIII（ケン）	3,103,700	ヨダ夫殺していいですか？さくらMOR	ALL
ストリートファイターIII（ヤン）	2,678,800	AIS組AYA	ALL
ストリートファイターIII（リュウ）	2,676,600	BZY　ライル	ALL
ストリートファイターIII（ショーン）	2,213,100	赤法師マゾマゾ サクラ組MOR	ALL
ストリートファイターIII（アレックス）	1,669,600	ABC.O.B連合 Ⓢ戊里の兄貴	ALL
レイフォース	7,903,600	ABC.O.B連合 参謀Ⓕサイの兄貴	ALL(連)
ストリートファイターEX	1,279,600	AYA	ALLチュンリー　2月分
ストリートファイターEX	1,277,300	AYA	ALL ケン　2月分
デッドオアアライブ	1′49″88	もう97年4月4日だぞ、by MOR	ALLかすみ 1月分
デッドオアアライブ	2′57″51	AYA	ALLノーマル　レイファン1月分

プレイシティキャロット長岡店　新潟
長岡市大手通一丁目4-9　☎0258-36-7161

タイトル	スコア	スコアラー	備考
ライデンファイターズ	50,949,790	PLO-新タッグ結成か？鉄	ALLジャッジスピア
アウトフォクシーズ	10,338,000	PLO-ほぴの会長	ALL ドゥイーブ
雷電	3,937,030	月曜深夜は車の中だ！	2-5 1P側5機
バーチャファイター3	2′27″34	GA.	ALL ラウ
雷電II	4,161,430	クリアしただけ	2-0 4機
鉄拳3（吉光）	1′58″73	ウルウルラブリン（仮）	ALL

ゲームプラザニュー日の出　長野
上田市中央2-7-9　☎0268-25-0835

タイトル	スコア	スコアラー	備考
ストリートファイターIII（ショーン）	2,585,500	DOG	ALL
ストリートファイターIII（オロ）	2,118,600	DOG	ALL
X-MEN VSストリートファイター	2,624,900	さつか先生のでし（愛犬家）	ALLリュウ 春麗　連
怒首領蜂（Cタイプ）	41,000,000	DYB-たかはしこうじ○○先生の下僕	2-1
ライデンファイターズ	44,095,960	DYB-たかはぴこうぴ今月の罰ゲーム	ALLスレイブは、裸踊り♡
バトルガレッガ	12,311,760	DYB-ぴった♡その姿は大島……ウソ	ALLチッタです1500

プレイシティーキャロット松本店　長野
松本市中央1-3-7セントラルビルBIF　☎0263-35-6744

タイトル	スコア	スコアラー	備考
★ガンバード（マリオン）	2,155,600	TAD	ALL(連)残1 112.6万
ガンバード（ヤンニャン）	1,914,000	M.M	ALL(連)残0 101.5万
ストライカーズ1945（スピットファイア）	1,383,000	M.H	2-7(連)
戦国ブレード（ユーニス）	1,653,200	TAD	2-6(連) 104.5万
レイストーム（R-GRAY 1）	13,854,150	M.H	ALL
怒首領蜂（タイプC）	77,711,210	ALF	2-4 SHOT
鉄拳3（吉光）	1′29″05	MMM	ALL ハードランク
ストリートファイターIII（アレックス）	1,774,300	TAD	ALL
ブロップサイクル（クリフロック）	1′07″58	SON1C☆ふぇすた	ALL　タイムアタック
ブロップサイクル（ウインドウッズ）	1′03″80	SON1C☆ふぇすた	ALL　タイムアタック

ティルト神保町　東京
千代田区神田神保町2-14-4　☎03-3262-2823

タイトル	スコア	スコアラー	備考
電車でGO！（東海道本線快速）	195.0km	さくやまああーん号	残38秒 評価87点
電車でGO！（山陰本線・ロング）	151.8km	さくやまあああああああああん号	残53秒 評価89点
★ティンクルスタースプライツ	3,561,359	TYR-KENちゃああん	ALLメヴィウス
ティンクルスタースプライツ	2,376,020	EPI-EVIN	ALLシュミット 48HITS
ライデンファイターズ	55,931,480	力（リキ）	ALLさん J. スピア
バトルガレッガ	14,161,750	みやもー（最低）	ALL ミヤモト
リアルバウト餓狼伝説スペシャル	1,329,800	YO？出張	ALLホンフゥギース有
リアルバウト餓狼伝説スペシャル	1,230,300	がっしー元FVイースト出場者	ALLビリーギース有

竹芝アミュージアム　東京
港区海岸1-13-3ベイビュー竹芝1F　☎03-3436-5088

タイトル	スコア	スコアラー	備考
ストリートファイターIII（ケン）	2,358,300	JAG-MIYA氏 わりと募集中	ALL
ストリートファイターZERO2 ALPHA	1,965,080	長谷川さん（お客様）	ALL
バトルガレッカ	全キャラ募集中 ウフ♡		ボム連付 電源付
とべ！ポリスターズ	募集中		
鉄拳3	全キャラ募集中		
リアルバウト餓狼伝説スペシャル	VAP氏募集中です		
ナムコクラシックVO.1　VO.2	募集中ですぅ		
電車でGO!	募集中ですぅ		

プラボ赤坂　東京
港区赤坂4-2-6　グリーンビル赤坂1F・2F　☎03-5570-5094

タイトル	スコア	スコアラー	備考
ストリートファイターIII	1,267,604	CPV	
怒首領蜂	13,093,740	N・S	TYPE B
ライデンファイターズ	17,206,480	BEE	
アルカノイドR	55,680	AAA	
ナムコクラシックコレクションVol1（マッピー）	46,880	T・H	マッピーマニア
ウルトラ警備隊	5,014,400	TKL	コンドル1号

ゲームセンターポパイ　東京
足立区綾瀬4-9-31　☎03-3620-4873

タイトル	スコア	スコアラー	備考
紫炎龍	14,244,830	FNK-SAI	ST-2-5
怒首領蜂（Cタイプ）	124,100,590	Ⓩ	ST-2-3 1周1億3万
ソニックウィングスリミテッド	2,769,300	マックロン	ALL　連付 まおまお
スカッドレース（初級、夜レース）	2′04″52	KEN-2	
★マジカルドロップ3（すごろくモード）	9,999,999	KNIM	ALL
対戦とっかえ玉（ひろし＆ひとみ）	3,025,100	鈴木美鈴	ALL
リアルバウト餓狼伝説スペシャル	1,187,600	AMP	ALL ダックキング
リアルバウト餓狼伝説スペシャル	1,255,900	新人RI₂C	ALL 山崎竜二

チャレハイ通信

●プレイシティ24（北海道）
★『デッドオアアライブ』／1′26″40／SHADOW
★『わくわく7』／45,902,000／あごう／ALL
●ゲームセンターワンコイン（秋田）
★姉妹店ができました。ビリヤード専門「ビッグショット」と，東北一の台数を誇るプリントステーション「アイドルステーション」です。ぜひお立ち寄りください。
●プレイゾーンＪ＆Ｂ山大前店（山形）
★T.M（みくりや）氏，4年間にわたる御来店ありがとうございました。新天地での御活躍を楽しみにしています。　by　スタッフ一同
●ティルト神保町（東京）
★他人のスコアを見て，自分のほうが上だったからといって，笑いとばすような人の来店は遠慮願っています。　by　ここだけ代筆さ
●プラボ赤坂（東京）
★『鉄拳3』の大会や他のゲームの大会を毎週行なっています。申し込み待ってまーす。
●ＩＣサービス千歳船橋＆経堂（東京）
★ちょっと（？）昔のシューティング・ゲームを復活させています。その当時「やりそびれた」という人は，のぞいてみてください。もしかしたらソレがあるかも……。
●ＩＣサービス砧＆狛江店（東京）
★『プリクラ2』入りました。『ときメモ』座りフィギュア入荷。『ストⅢ』『鉄拳3』も入荷。

ゲームコーナーフジ　東　京
葛飾区新小岩1-50-8　☎060-660-3357

タイトル	スコア	スコアラー	備考
ストリートファイターIII（ヤン）	3,434,400	よっしーぶい	ALL(連)
★ストリートファイターIII（いぶき）	3,306,900	G. M. C ZFC. URA(氏)	ALL(連) R21P13
ストリートファイターIII（ネクロ）	3,301,200	灰色	ALL(連) 9万×2
ストリートファイターIII（アレックス）	2,933,300	Mr. X	ALL(連) P×11
ストリートファイターIII（ケン）	2,921,700	KiKu	ALL(連)
ストリートファイターIII（オロ）	2,457,100	剣匠(氏)I	ALL(連) 大Ⓚ(連)ナシ
ストリートファイターIII（ショーン）	2,631,200	Mr. X	ALL(連)
★餓狼伝説スペシャル（ビックベア）	2,632,800	DRF-CHO（いかり屋）	ALLⓅ (連)(必)(秘)
★ストリートファイターZERO2（サガット）	3,385,800	GDS-S. O	ALL(連)(必) P×17
★スーパーストII（E・本田）	2,025,100	GSM-YBK-つる	ALL(連) R40爪×3

東京レジャーランド小岩店　東　京
江戸川区南小岩8-15-3　☎03-5668-8411

タイトル	スコア	スコアラー	備考
怒首領蜂（Cタイプ）	113,248,360	波乗へアースチールウール	2-5 ショット強化
ソニックウイングリミテッド	2,980,700	OMK-タイ国	ALL残×0 あと10万？まお
リアルバウト餓狼伝説スペシャル	1,860,300	GSM-亀	SSS×18 ALLジョー東
ライデンファイターズ	46,162,340	松山祐一	ALL連付ミクラス×10スレイヴ
ナムコクラシックコレクション（ゼビウス）	3,870,570	うみはら　かしわせ	EX-3まで 1UP×1連
★セガラリーチャンピオンシップ（上級）	2′11″12	ぎるはま(爆)隊長	ランチャ完走
★スカッドレース（上級）	2′32″23	YAP(爆)隊員	F1. T. A
★ギャロップレーサー	7′41″75	DE.(爆)	連ナシ全レース1着サクラバクシンオー
アルカノイドR	639,110	OMK-ポンペイ市おがわ	ALL残×1

荏原ゲームコーナー　東　京
品川区旗の台3-12-3 J.BOX 1F　☎03-3781-4359

タイトル	スコア	スコアラー	備考
鉄拳3（ポール）	1′00″11	てる君	ALL
鉄拳3（仁）	2′22″13	B.D	ALL
鉄拳3（吉光）	3′24″06	EGC-MIS(由)	ALL
ストリートファイターIII（ケン）	2,895,600	JAG-MIYA氏	ALL
ストリートファイターIII（ショーン）	2,753,600	EGC-MIS(由)	ALL
ストリートファイターIII（オロ）	2,120,200	EGC- STR	ALL
★さるかにハムぞう	199,387	JAG- 氏	ALL

プレイスポット　すーるぽん　東　京
渋谷区渋谷1-27-1　☎03-3407-7313

タイトル	スコア	スコアラー	備考
★紫炎龍	57,719,640	Mr.コラムス（シューター）	ALL 残×21(連)付
★レイストーム（R-GRAY2）	27,099,250	T³-WIZ	ALL
怒首領蜂（Cタイプ）	84,085,790	最近♡♡絶好調の石田君（入稿やばめ？）	2周目3面 SHOT強化
ソニックウイングスリミテッド	1,733,700	渋谷鮫	ALL　真尾まお(連)付
バトルガレッガ	15,882,590	T³-吉村　聡	ALLボーンナム鳥＝197万(連)付
ナムコクラシックコレクションVol. 1（ゼビウス）	2,964,940	KUMAMOTO	ALL（アレンジ）※マニアルモード(連)付
ナムコクラシックコレクションVol. 1（マッピー）	458,350	Y. F	ALL（オリジナル）ノーミス
レイフォース	9,107,000	T. K（チン・カス）	ALL (連)付
スーパーストリートファイターIIX	1,742,300	江藤　恵	ALLキャミイ(連)付
スターフォース	10,000,000＋α	Y. F JAG-AXI	Y. F氏は2,000万＋α(連)付

笹塚パリティビット　東　京
渋谷区笹塚1-57-10笹塚駅前ビル2F　☎03-3376-0525

タイトル	スコア	スコアラー	備考
ロジックプロ	60,000＋α	二代目（BEEP派）	ALL
ストリートファイターIII（アレックス）	100万＋α	S	ALL 5本設定
ストリートファイターIII（オロ）	2,304,200	T	ALL 5本設定
ストリートファイターIII（いぶき）	1,831,300	I	ALL 5本設定
ストリートファイターIII（エレナ）	1,453,200	四代目（週プロ派）	ALL 5本設定
ロストワールド（入荷希望）	0	ATARI-KAD	「小南の点はヨユーだよ」
ブラックドラゴン（入荷希望）	0	ATARI-KAD	「奈良の点は出ないよ」

ICサービス千歳船橋＆経営店　東　京
世田谷区船橋1-14-2　☎03-3426-8528

タイトル	スコア	スコアラー	備考
ストリートファイターIII（ケン）	2,359,600	by藤くんZ	
ストリートファイターIII（リュウ）	2,356,000	ぺん	ALL
ストリートファイターIII（ショーン）	2,077,400	ゲキガンガー	
X-MEN VSストリートファイター	1,872,900	D. I	セイバー＆サイクロップス
ザ・キングオブファイターズ'96	576,000	BCG	クラーク・魔クラウザー
ときめきメモリアル対戦ぱずるだま	1,484,900	T-nac	藤崎詩織　根生最終面まで
ゲーム天国	5,587,730	ぬるハ	プーペラ連付 ノーマル5面
逆鱗弾（タイプA）	965,840	by古式さん好きな一般庶民クン	TYPEA 連付5面
アルカノイド	199,080	K. N	11面
ギャルズパニック	415,000	M. Y	ALL

ICサービス砧＆狛江店　東　京
世田谷区砧5-1-18サマリヤマンション1F　☎03-3416-2983

タイトル	スコア	スコアラー	備考
ストリートファイターIII（ケン）	2,278,500	NOM	ボスおち 狛江店
ストリートファイターIII（ケン）	2,135,200	ギルガメッシュさとし君byカッチャン	ボスおち 砧店
ストリートファイターIII（リュウ）	1,778,900	Y.M	1c　ALL 砧店
ストリートファイターIII（ショーン）	2,175,400	SHU	ボスおち 狛江店
ストリートファイターIII（オロ）	1,902,900	CJD	ボスおち 狛江店
ストリートファイターIII（ヤン）	1,694,200	イヤン♡	ボスおち 砧店
ストリートファイターIII（ユン）	1,575,700	AXL	1c　ALL 狛江店
ストリートファイターIII（ネクロ）	1,542,600	M☆SP	1c　ALL 狛江店
ウォーザード	553,600	古式　直樹	LV1スタート　タオ6面　砧店
ウォーザード	511,400	NOM	LV23クロ 4面　狛江店

ジョイフルランド下井草＆江古田　東　京
杉並区下井草2-44-7ゲームコーナー1Fカウンター　☎03-3399-2155

タイトル	スコア	スコアラー	備考
★プリクラ大作戦（クララ）	38,110,800	LKR	ALL(連)(必) リッチ
★プリクラ大作戦（キララ）	36,092,800	ALT-まい＝んB GMは「愛はダイヤ」	ALL(連)(必) J.フロスト
★プリクラ大作戦（グレイ）	36,928,200	LKR	ALL(連)(必) リッチ
ストリートファイターIII（ショーン）	2,791,400	MOL-カトル	ALL
バトルガレッガ	14,492,810	京城	クリア(連) チッタ
バトルガレッガ	15,773,360	京城	クリア(連) ボーンナム

プレイシティキャロット巣鴨店　東　京
豊島区巣鴨1-15-1　ミヤタビルB1・B2　☎03-3943-6735

タイトル	スコア	スコアラー	備考
★鉄拳3（ポール）	0′46″75	ブラック魔王	連必ALL 予選38秒
鉄拳3（吉光）	1′11″83	小幡　雅克（8年生）	連必ALL
鉄拳3（ニーナ）	2′06″18	クリアしただけ あっし夫	連必ALL
怒首領蜂（Cタイプ）	192,803,590	ZKBな人	連付2-6
★ライデンファイターズ	56,189,020	DAB. S	連付ALLJ・スピア列車802万
紫炎龍	42,647,870	COMPATI	連付ALL
アルペンレーサー2（テクニカルTT）	2′07″041	DNA-栃木県民	ダウンヒル完走
★ダートダッシュ	4′13″08	D. Hill（D. H）	雪スタート AT
対戦とっかえだま	3,206,400	OGP-鈴木みか(よ)	ALL
★三刻志	989,200	02-RIZ	ALL

プレイシティキャロット一橋学園店　東　京
小平市学園東町1-4-33　☎0423-45-6356

タイトル	スコア	スコアラー	備考
鉄拳3（吉光）	2′28″03	TEN	ALL あと1分
鉄拳3（風間仁）	2′29″00	R. H	ALL
鉄拳3（ロウ）	2′50″75	ID4	ALL
鉄拳3（ポール）	2′55″86	アテミ	ALL
怒首領蜂（Cタイプ）	105,598,010	このスコアが金だったら…AS	2-5 Cボタンあり
レイストーム（R-GRAY1）	14,584,600	LOUD	ALL
バトルガレッガ	13,775,890	水戸泉ピン子	ALL ガインD
バトルガレッガ	13,223,780	K. F（サクラー）	ALLゴール デンバット
技・脳・体	完全全能化達成	ザンギエフ	結果レポート1m以上

プレイシティキャロット花小金井店　東　京
小平市花小金井1-9-20　☎0424-63-5177

タイトル	スコア	スコアラー	備考
蒼穹紅蓮隊（八指多　薫）	18,527,510	SG-TOM	
ライデンファイターズ	41,544,940	CRAMP	ALL(連) スレイブ
アルペンレーサー2（T. Tテクニカル）	2′11″214	Ⓝ君	ダウンヒル
アルカノイドR	139,940	ムズイですう～全99面？！	10面位。

TAITO INN町田　東　京
町田市原町田6-14-8　☎0427-28-8693

タイトル	スコア	スコアラー	備考
ストリートファイターIII（ネクロ）	2,252,800	F（太い）、K（黒い）ーザルソヴァ	ALL(連)
★ストリートファイターIII（オロ）	3,330,800	KSL-WARRIOR	ALL(連)
★ストリートファイターIII（ユン＆ヤン）	3,690,200	CYR-ASM	ALL(連)
ストリートファイターIII（ケン）	2,944,400	バイト忙しいよー！	ALL(連)
★アルカノイドR	704,650	KUMAMOTO	ALL（50R）
レイストーム（R-GRAY2）	26,653,150	T³-WIZ	ALL
ヴァーサスネットサッカー（ブラジル）	+36	僕、PYO！	ALL
逆転！！パズル番長（番長統一編）	17,169,500	F. K-モリソヴァ(よ)	ALL(連)
ダンクドリーム	123	ぴーわいおー！	ALL 台湾
★ねらってチュー	647,020	F. K-チン○ケース(よ)	ALL

ゲームイン　セブンアイランド　神奈川
横浜市西区南幸1-5-29　☎045-314-2205

タイトル	スコア	スコアラー	備考
鉄拳3（ポール）	3′31″65	超者降臨“四天”	ノーコンティニュー
さるかにハムぞう	26,565	ELOM	参考記録 ノーコンティ
マジカルドロップ3（ひたすら）	27,178,132	SAT	ふつう　超人 30連鎖
セガスキースーパーG（ワールドシリーズ）	2′46″69	しばらく休業します	
レイストーム（R-GRAY1）	14,622,350	プロトマインド Z-TTR	ALL
レイストーム（R-GRAY2）	25,054,550	YVA（横浜ビクトルの会）副会長	ALL
ストリートファイターEX	1,050,000	PRETTY MAIDSの新譜良すぎ	1cゴウキ P×3カイリ
とべ！ポリスターズ	344,220	STG- つるぺたポリ子	7面
ストリートファイターZERO2 ALPHA	2,723,800	Leonhalt.W	P×10元 サバイバル
対戦とっかえ玉	3,208,300	長谷　嘉祥	ALL取三郎 16連鎖

タイトーイン戸塚西口　神奈川
横浜市戸塚区戸塚町4023　☎045-881-6757

タイトル	スコア	スコアラー	備考
★デンジャラスカーブス	4′07″26	左に綾波 うしろに岡花×2	バイク MT　上級
デンジャラスカーブス	4′11″41	タイヤが八角形だから遅いス丸いの希望	車 MT　上級
怒首領蜂（Aタイプ）	57,797,410	3月18日 クリケー処王里隊	2-3 レーサー強化
怒首領蜂（Cタイプ）	101,072,240	トゥルーラブときメモ対戦コラムス5	2-6 ショット強化
ときめきメモリアル対戦ぱずるだま	1,515,400	PIS-スーツメン 額に肉の人	ALL
ウィロー	229,589	STG-まるいの⑤	ALL ゴールド

ゲームクラブ　神奈川
鎌倉市大船1-23-28万屋ビル1F　☎0467-44-1963

タイトル	スコア	スコアラー	備考
★戦国ブレード（翔丸）	1,932,900	さる	2-7(連)
バトルガレッガ	15,624,100	KMT	ALL ミヤモト
★ストライカーズ1945（スピットファイア）	2,186,200	おりの野獣か超ライバル	ALL(連)
ストリートファイターIII（ショーン）	2,451,900	NEO覇我亜怒	ALL
★マジカルドロップ3（すごろくモード）	9,999,999	長谷	10マススター使用

大型機もどんどん入れ替わっています。
●ゲームセンターコパIII（神奈川）
★早々に集計復活です。　by　T．K
●ゲームプラザニューヨーク大船店（神奈川）
★『鉄拳3』が50円ｘ2で対戦が3本勝負です。
●ゲームインパートナー（千葉）
★4月1日から新装開店しました。
●ゲームインサム遊'S草加店（埼玉）
★今回から参加させていただくことになりました。最新ゲームからOLDゲームまで盛りだくさんです。ちなみに3フロアあります。驚くことに，1PLAY，1メダル（33円）でほとんどのゲームができてしまいます（安いでしょ）。
●熊谷ガリバー（埼玉）
★好評だった『バーチャロン』大会も，第9回をもちまして終了いたしました。これからもいろんな大会やイベントを行なっていきます。
●ゲームイントーヨコ北越谷店（埼玉）
★長い間の御愛顧ありがとうございました。3月20日をもちまして閉店となりました。ゲームを愛する人々のご活躍とご多幸をお祈りいたします。　by　謎の元店長・藤田由之
●モンテカルロ（群馬）
★ハイスコア申請は，必ず店員の確認が必要です（確認がないと，どんなにいいスコアであっても無効です）。ただ「対戦○○連勝」といったものは受け付けていません。必ず，完全1プレイで，ノーコンティニューのスコアを申請してください。　by　担当
●ゲームコンドルパートII（静岡）

プレイアイシー鶴巻店　神奈川
秦野市鶴巻北2-5-13　☎0463-77-1972

タイトル	スコア	スコアラー	備考
ブロップサイクル（上級）	13,395	マスタ吉君	ALL
ビクトリーラップ（上級）	2′26″31	Dt中村	ALL
リアルバウト餓狼伝説スペシャル	1,091,500	TNK	ALL ビリー
ストリートファイターIII	2,090,700	FEL	ALL
鉄拳3（ポール）	4′19″40	EHH	ALL
ライデンファイターズ	8,745,790	Dt中村	S-6
パズルボブル3	127,399,700	Dt中村	ALL
上海万里の長城	536,590	ALX	R・25

八千代プレイランドカーニバル　千葉
八千代市八千代台東1-6-17八千代コパボウル1F　☎0474-85-2235

タイトル	スコア	スコアラー	備考
上海万里の長城（グレートウォール）	534,570	9MH	ALL
鉄拳3（風間　仁）	5′43″28	SHA	ALL
ストリートファイターIII（ショーン）	1,805,000	SHA	ALL

熊谷ガリバー　埼玉
熊谷市筑波2-49-9　☎0485-21-7821

タイトル	スコア	スコアラー	備考
鉄拳3（ポール）	1′14″38	(連)なしつらい SNT(新)	
ストリートファイターIII（ケン）	2,715,400	WAI. るりるり	ALL
ストリートファイターIII（ショーン）	1,821,300	IQ？	ラスボスまけ
怒首領蜂（Cタイプ）	90,177,040	VIOLET・FIZZ	2-5ボス C-SHOT
怒首領蜂（Cタイプ）	66,771,270	2-3　1UPでませんでしたたけぞう	2-4　ザコ C-SHOT
ライデンファイターズ	51,239,890	5150万はイージーのスコア　J・K	ALL J・S
リアルバウト餓狼伝説スペシャル	1,574,300	WAI.るりるり	ALL テリー
スカッドレース（中級）	2′44″02	OZ	F40-MT
レイストーム（R-GRAY2）	22,325,700	クリア出来て良かったっス　ONKEL	ALL
パズルボブル3	561,040,730	PST-PTC	ALL ふつうモード

ゲームセンターコパIII　神奈川
秦野市南矢名2-19-5　☎0463-78-0610

タイトル	スコア	スコアラー	備考
★レイフォース	9,243,000	KMC-T.K	ALL(連) 新人君
★爆裂ブレイカー	1,386,430	FGM-UKA	ALL(連)
ワルキューレの伝説	2,048,230	QQQ	ALL(連)
ソニックウィングスリミテッド	2,578,800	KMC-チカン	ALL(連) F-15
ソニックウィングスリミテッド	2,247,300	KMC-チカン	ALL(連) F-14
バトルガレッガ	12,602,030	ITO（チンカス）	ALL ガイン
ストリートファイターIIダッシュターボ	1,334,500	ラピタのITO	ALL(連) ベガ
ストリートファイターIIダッシュターボ	1,557,600	KMC-MAX	ALL(連)3落 ダルシム
アルゴスの戦士	7,054,490	CPU-やんこ	ALL(連)
将棋の達人	ALLクリア	マスター	

ゲームコーナーヤングパレス　千葉
鴨川市横渚884-6　☎0470-93-6431

タイトル	スコア	スコアラー	備考
ストリートファイターIII（ケン）	3,201,300	赤リボン・ポタ太	ALL(連)付
ストリートファイターIII（リュウ）	2,866,600	IKA	ALL(連)付
ストリートファイターIII（ユン）	2,765,500	茶柱	ALL(連)付
★ストリートファイターIII（エレナ）	2,713,700	ASS・ニッシー西	ALL(連)付
ストリートファイターIII（いぶき）	2,676,700	MGN-NAD	ALL(連)付
ストリートファイターIII（オロ）	2,651,600	HARD・TORA	ALL(連)付
リアルバウト餓狼伝説スペシャル	1,525,500	茶柱	ALL タン
怒首領蜂（Aタイプ）	60,311,340	HARD-TORA	2-3　(連)C MAX190
怒首領蜂（Cタイプ）	104,394,480	MGN-NAD	2-5　(連)C MAX273
とべ！ポリスターズ	419,370	HARD-UKY	ラスボス

プレイシティキャロット筑波学園店　茨城
つくば市天久保1-5-3　☎0298-51-7581

タイトル	スコア	スコアラー	備考
鉄拳3（吉光）	1′26″13	KUN	
ねらってチュー	104,480	アナウメありがとう	17面
さるかにハムぞう	44,182	PIN	10面
ライデンファイターズ	49,819,520	会長に捧ぐ	ALL(連) スレイブ
ライデンファイターズ	50,681,430	会長に捧ぐ	ALL(連) J.スピア
サムライスピリッツ天草降臨	4′49″27	M. O	ALL 修羅リムルル
パックランド	864,570	会長に捧ぐ	37面

ゲームプラザニューヨーク大船店　神奈川
鎌倉市大船1-22-26　大船会館2F　☎2467-44-0027

タイトル	スコア	スコアラー	備考
鉄拳3（フォレスト・ロウ）	4′30″68	BON	ALL
ストリートファイターIII（ケン）	2,656,400	おなにすとてっぺー	ALL
リアルバウト餓狼伝説スペシャル	1,016,900	はせがわだいすけ	ALL　タン ギース
リアルバウト餓狼伝説スペシャル	1,421,900	てっぺー上等 byちゃー	ALL　ホンフゥ ギース
怒首領蜂（Cタイプ）	81,443,130	鎌倉学園天文部	2-5まで (連)付
ティンクルスタースプライツ	2,607,051	EPI-EVIN	メヴィウス 残×4　(連)付
★マジカルドロップIII（すごろくモード）	9,999,999	4170	スター 9マス
マジカルドロップIII（ひたすらモード）	5,846,410	Y・Y	ふつうモード スター
マジカルドロップIII（ストーリーモード）	1,565,318	Y・Y	エンプレス 11面
ぷよぷよSUN	356,028	417 N36	13連鎖 かんたん

ゲームプラザ　コトブキ　埼玉
浦和市白幡5-1-28　☎048-838-6631

タイトル	スコア	スコアラー	備考
レイストーム（R-GRAY2）	24,958,250	YST あと、5万点…	ALL
ぷよぷよSUN（ふつう）	932,367	Y. I	ALL MAX16連
ストリートファイターIII（リュウ）	1,851,900	N. Y	ALL
ストリートファイターIII（ケン）	1,845,500	N. W	ALL
ストリートファイターIII（ダッドリー）	1,596,400	限定解除しました。でも、お金が…	ALL
ストリートファイターIII（オロ）	1,515,200	ZYX	ALL
リアルバウト　SP（崇秀）	1,332,200	ZYX	ALL 3-11
リアルバウト　SP（ホンフー）	1,273,900	KSM(恵)	ALL 0-8-12
リアルバウト　SP（タン・フー）	1,268,000	KSM(恵)	ALL 3-6-11
リアルバウト　SP（キム）	1,099,600	URY	ALL 0-5-9

モンテカルロ　群馬
高崎市中紺屋町11　☎0273-23-2361

タイトル	スコア	スコアラー	備考
★ストリートファイターIII（ショーン）	3,035,900	さよならモンテ　さらば高崎　y	1cALL
パズルボブル3（ふつう）	591,121,370	PST-PTC	1cALL 表
マジカルドロップ3（すごろくモード）	5,107,988	RHL	7マス
怒首領蜂（Cタイプ）	32,670,770	BoZu	STAGE6
リアルバウト餓狼伝説スペシャル	1,642,700	清水兄イ　T・S	1cALL ギース㊒ホンフゥ
リアルバウト餓狼伝説スペシャル	1,579,600	FAG　ひとりぼっちはいやぁぁ	1cALL ノーミステリー
リアルバウト餓狼伝説スペシャル	1,239,600	DDT　私の本名は望月です	1cALL ギース㊒双角
リアルバウト餓狼伝説スペシャル	1,112,600	ベアランド前橋　T・T　ちょっと失敗	1cALL ギース㊒タン
ときめきメモリアル対戦ぱずるだま	1,781,900	持田真歩子！たてば	1cALL 妹さん使用
ときめきメモリアル対戦ぱずるだま	1,689,100	桜さん親衛隊隊長KEI	1cALL 藤崎使用

ゲームインパートナー　千葉
松戸市上本郷908-3　☎047-366-0801

タイトル	スコア	スコアラー	備考
リアルバウト餓狼伝説スペシャル	1,611,500	KLS	不知火舞使用
リアルバウト餓狼伝説スペシャル	1,420,700	J&T	ジョー東使用
リアルバウト餓狼伝説スペシャル	1,375,100	IR₂C	山崎竜二使用
バトルガレッガ	9,755,070	マックロー	ボーニナム使用　ST-6

ゲームインサム遊'S草加店　埼玉
草加市高砂2-2-28　☎0489-22-6789

タイトル	スコア	スコアラー	備考
怒首領蜂（Aタイプ）	76,970,060	2回目です	2-5
★怒首領蜂（Cタイプ）	226,319,140	DBL-ZKB-NAI	2-7蜂
紫炎龍	26,134,240	？	16-1
ストリートファイターIII（アレックス）	2,137,000	さる	ALL アレックス
ライデンファイターズ	51,842,800	K・T	ALL スレイヴ

トミームナコ　群馬
高崎市本町3-69　☎0273-25-2906

タイトル	スコア	スコアラー	備考
鉄拳3（ポール）	57″60	必殺機2	ALL(連)(同)
鉄拳3（ニーナ）	4′55″26	TAM	ALL(連)(同)
ストリートファイターIII（ショーン）	2,899,500	さらばムナコ y	ALL
ストリートファイターIII（ケン）	2,583,200	タマちゃんファイト	ALL
★ウォーザード（レオ）	2,727,400	おしょう	ALL(連)(同)
バトルガレッガ	リハビリ中	ボーンナム入沢 4号機関根	

ギャレッソ津田沼＆新宿店　千葉
船橋市前原西2-15-16酒井ビル　☎0474-74-4761

タイトル	スコア	スコアラー	備考
セクシーパロディウス（ビッグバイパー）	5,259,000	KSD-木野Ⓙ	ALL
雷電OX（練習）	14,627,700	KIO	2P側使用 2-5死亡
ライデンファイターズ	53,140,690	KSR-JPT井上	ALL (連)(同)スレイブ
コラムス'97	8,315	KAZUO	LV287 五段
アルカノイドR	636,990	G. M. C.悶悟涙 MAR	50面ALL
バトルガレッガ	15,070,010	もうバグんないでお願い（切実）	ALL7面破 片バグ10万ボーンナム
バトルガレッガ	15,058,470	GEBOKU(ひ)♡	ALLワイルドスネイル

ゲームイントーヨコ北越谷店　埼玉
越谷市大沢3-6-12　☎0489-79-4320

タイトル	スコア	スコアラー	備考
怒首領蜂（Aタイプ）	40,866,290	ざこP(は)	2-1　ボス
怒首領蜂（Cタイプ）	178,621,020	DBL-ZKB-NAI	2-7　蜂
バトルガレッガ	14,958,920	記念に残しておきます。YMN	ALLミヤモト(連)
★レイブレーサー（中級T・T）	1′49″702	GAUT-PNT-ぽん	完走
★レイブレーサー（最上級T・T）	1′33″597	実はあと2秒あと1年　GKK-ろっど	完走
★ぷよぷよ	2,225,730	GPP-NPA-ぱのお	ALL(連) 930BL
レイブレーサー（中級）	2′31″749	GAUT-PNT-ぽん	完走BL50 616
レイブレーサー（初級）	2′15″553	GAUT-PNT-盆	完走BL45 154

西銀座ゲームプラザ　山梨
甲府市中央1-12-43　☎0552-32-5656

タイトル	スコア	スコアラー	備考
マネーアイドルエクスチェンジャー	6,643,397	NGP-AND おりよん♡	ALL 対CPU戦
鉄拳3（吉光）	1′39″38	HIDE	ALL
鉄拳3（ポール）	1′48″23	だめです　TEL！	ALL
バツグン（Cタイプ）	24,362,490	3年B組首領蜂先生	ALL
もうぢや（対戦もうぢや）	4,381,300	NGP-AND まだ2ブルブル	ALL
ストリートファイターEX	1,381,700	PMM(殺)-ALF	ALL ゴウキ
とべ！ポリスターズ	416,390	練習中です	ラスボス
デッドオアアライブ	2′21″45	浮かれ屋	ALL1-マルモードかすみ

Pia festa　山梨
甲府市中小河原町571-1　☎0552-43-7967

タイトル	スコア	スコアラー	備考
鉄拳3（ポール）	1′55″95	ペルー人	ALL バカ丸だし
鉄拳3（キング）	4′09″06	ペルー人	ALL アホ丸だし
ストリートファイターIII（ケン）	2,422,600	JAM	ALL
リアルバウト餓狼伝説スペシャル	1,563,200	T.K	ALL 東八郎
リアルバウト餓狼伝説スペシャル	1,350,700	BUU	ALL 双角
リアルバウト餓狼伝説スペシャル	1,160,300	BUU	ALL マイ
リアルバウト餓狼伝説スペシャル	1,150,500	F	ALL マリー
リアルバウト餓狼伝説スペシャル	1,072,200	JAM	ALL ローレンス

★『怒首領蜂』が入荷と同時に大盛況です。春休みゲーム大会は多数の参加者があり，大変楽しいものとなりました。加えて名作シューティングの『イメージファイト』,『ガルディア』なども復活して好評を博しています。

●アイリン夢空間（岐阜）

★『ワルキューレの伝説』／2,060,250／GRI-TKH-KSGま／ALL

●PC納屋橋店（愛知）

★毎週金曜日または日曜日に『鉄拳3』大会を開催する予定です。くわしくはスタッフまで。

●オレンジペコ（愛知）

★『ソルダム』／4,940,720／ワンダフル12万佐藤あげたん／E x 4

●ゲームセンターシャトー（京都）

★『鉄拳3』1P台あり！ゆっくり練習できます。対戦台も人気稼働中。

●ゲームスポットプレイランド（大阪）

★『鉄拳3』『怒首領蜂』『スカッドレース』『電車でGO！』入荷しました。　by　副担当

アップル（ママ・トップ）　静岡
静岡市竜南1丁目1-1-54　☎054-248-7700

タイトル	スコア	スコアラー	備考
ストリートファイターEX	1,109,400	？？？	ケン
怒首領蜂（Cタイプ）	93,087,240	T・M	ショット強化
ライデンファイターズ	41,875,850	IMO	ジャッジスピア使用
ソニックウイングスリミテッド	1,820,500	ES	F-14
19XX	16,064,700	SGM	P-38LV 30連無し
ティンクルスタースプライツ	1,896,790	MEB	キャラモード ALL
アルペンレーサー2	2′14″772	EIJ	T・T
ワインデングヒート	2′38″209	AKR	AT FC-3S
マネーアイドルエクスチェンジャー	3,518,278	TAK	CPU対戦エクスチェンジャー
まじかるでーと卒業大作戦	179,707	こう君	愛弓♡

ゲームコンドルパートII　静岡
静岡市鷹匠3丁目1-13　☎054-255-4363

タイトル	スコア	スコアラー	備考
対戦とっかえ玉	2,316,600	TMN-キリハラ	1cALL　シン 21連鎖
X-MEN VSストリートファイター	1,940,300	うっかり八兵衛♡	1cALL ウルヴィーナ春麗
ストリートファイターIII（ショーン）	2,518,200	ムリ2号 ちょに〜愛してる？	1cALL ショーン
怒首領蜂（Aタイプ）	49,675,330	ASD-TMY	2-2 ショット強化
怒首領蜂（Bタイプ）	62,411,260	ASD-KARAK キリ様元気？	2-4　321H ショット強化
怒首領蜂（Cタイプ）	101,768,680	ASD-ZABADAK	2-5　393H ショット強化
ダライアス外伝（Vゾーン）	10,245,840	だれか早く抜いて TMN-キリハラ	1cALL　連付 ABEHLQV
首領蜂（タイプC）	38,272,780	白バイ金返して ASD	全2周ALL 95HIT　連付
レイストーム（R-GRAY2）	23,002,000	ASD-TMY	ラスボスまで
怒首領蜂（Cタイプ）	87,350,750	ASD-XPD-APEX	2-6（面数） ショット強化

プレイシティキャロット　アピア店　静岡
静岡市中吉田15-8　プラザアピア1F　☎054-263-8604

タイトル	スコア	スコアラー	備考
怒首領蜂（Cタイプ）	89,326,200	SPREAM-FKS	2-4
怒首領蜂（Aタイプ）	52,839,820	ASD-TMY	2-1
鉄拳3（ポール）	3′11″16	穴うめ君	ALL
鉄拳3（ロウ）	3′18″61	さすらいの鉄拳野郎	ALL
鉄拳3（ニーナ）	3′20″00	穴うめ3号	ALL
ストリートファイターEX	1,105,600	えせFUN	ALL ゴウキ

アイリン夢空間　岐阜
本巣郡穂積町稲里大西635　☎058-327-0218

タイトル	スコア	スコアラー	備考
鉄拳3（ポール）	53″35	☆CAT'S-(石)	ALL(連)(必)
鉄拳3（吉光）	1′18″73	☆CAT'S-とき坊（川口隊長）	ALL(必)
鉄拳3（風間　仁）	1′42″88	ROK	ALL(必)
鉄拳3（シュオユウ）	1′51″35	☆CAT'S-きみちゃん	ALL(必)
★とべ！ポリスターズ	581,650	近江からの使者	ALL(連)
★怒首領蜂（Aタイプ）	256,368,950	☆CAT'S-とき坊	2-7 フルオート
★怒首領蜂（Bタイプ）	159,205,460	YGA-IBA（双頭の蛇）	2-6 フルオート
怒首領蜂（Cタイプ）	126,134,460	おみおやじ	2-7 フルオート
★ソニックウイングスリミテッド	3,509,100	☆CAT'S-サトル（バーゴン）	ALL(連) 真尾まお使用
★豪血寺一族2	14,487,900	☆CAT'S-きみちゃん	ALL(連)(必) 陳念使用

ゲームブルース　岐阜
大垣市高屋町1丁目43番地　第1ビル1階　☎0584-82-6196

タイトル	スコア	スコアラー	備考
ストリートファイターIII（オロ）	2,198,700	NOY	ALL
ストリートファイターIII（オロ）	2,086,500	NOY	ALL
リアルバウト餓狼伝説スペシャル	1,356,300	HIM	GENIUS ビリー
リアルバウト餓狼伝説スペシャル	1,331,400	HIM	GENIUS ホンフゥ
リアルバウト餓狼伝説スペシャル	1,213,400	L. Z	GENIUS 双角
リアルバウト餓狼伝説スペシャル	961,200	ブレイク・ピヨ	MASTEA ダック
サムライスピリッツ天草降臨	4′34″65	ジークガイフリーズ AMPING'97	ALL 右京
X-MEN VSストリートファイター	2,549,000	NOY	ALL
バトルガレッガ	13,604,070	Y. S	ALL ミヤモト
ロジックプロ	47,280	朝比奈さん！よ、やったで。	ALL

ゲームプラザ　イエローハット　愛知
名古屋市中村区則武1-11-9　☎052-453-5857

タイトル	スコア	スコアラー	備考
怒首領蜂（Cタイプ）	70,423,630	FLT	2-4 Cボタン(連)付
ライデンファイターズ	51,939,840	JR.	ALLエイジス(連)付
パズルボブル3（2.5モード）	125,630,290	ASG-如月浪人-RIN	ALL　表
リアルバウト餓狼伝説スペシャル	1,303,800	えくすたあ	ALL テリー
鉄拳3（ポール）	2′40″41	KAWチンコチンコマンコマンコマンコ	ALL

プレイシティキャロット納屋橋店　愛知
名古屋市中区栄1-2-6　名宝会館BIF　☎052-204-0237

タイトル	スコア	スコアラー	備考
鉄拳3（吉光）	2′36″73	渚(竹)カヲル	吉光使用
ブロップサイクル（ストーリー）	19,745	SONIC☆ふえすた	ALL. P Ver. 2
X-MEN VSストリートファイター	3,080,900	SONIC☆ふえすた	ストーム＆＝ ALL
ストリートファイターIII（ケン）	2,804,800	福岡から研修のため MUGEN	ALL ケン使用
ストリートファイターIII（ショーン）	2,305,800	真の師匠はダン WESTONE	ALL ショーン使用
出たな！ツインビー	2,232,000	FTH-AMC(谷)	2-2

オレンジペコ　愛知
名古屋市昭和区隼人町8-14　☎052-836-3072

タイトル	スコア	スコアラー	備考
紫炎龍	53,418,090	NMT8.2i	ALL　連
マジカルドロップ3（ひたすら）	16,569,940	LAC-HERO	LV79 ふつうから
★マジカルドロップ3（すごろく）	9,999,999	LAC-HERO	ALL バッドエンド
クイズ美少女戦士セーラームーン	2,600,900	NBLA-AGGS -DOHⓈ感謝です	ALL96% 電パなし
★リアルバウト餓狼伝説スペシャル	1,908,400	Ⓩ（オールパーフェクト　SSS×20	ALL ジョー東使用
鉄拳3（ポール）	1′06″20	NAL（17オ）象	ALL
鉄拳3（風間　仁）	2′31″06	YAS	ALL
★パズルボブル3（ふつう）	709,790,840	SOLID-S・S	ALL き
★パズルボブル（2.5）	745,125,000	祝！大学卒業記念 NCP-ねこん	ALL3時間かかった（汗
ガンバード（ヤンニャン）	2,124,700	妥協たくさん 佐藤あげたん	ALL残1B 1列車なし

ゲーム選隊春日井インター店＆ゆき　愛知
春日井市東野町6-19-9　☎0568-85-8333

タイトル	スコア	スコアラー	備考
マジカルドロップ3（ストーリー）	403,232	PHGSY-MIL	フォーチュン
マジカルドロップ3（ひたすら）	1,583,372	佐々木　正洋	
マジカルドロップ3（すごろく）	1,273,550	佐々木　正洋	
ストリートファイターIII（ヤン）	2,112,700	PHGSY-NOZ	ALL
F・H・D（ミゾグチ）	1,029,650	稲垣　英樹	ALL
レインボーアイランド	70,161,740	PHGSY-LAY	ALL　残7
ストリートファイターIII（ケン）	2,620,600	稲垣　英樹	ALL
リアルバウト餓狼伝説スペシャル	1,596,400	K. N	ALL
オペレーションラグナロク	2,695,250	R.西村	最終面

ゲームセンター・ニュースター　三重
津市江戸橋1-130-7　☎059-232-0233

タイトル	スコア	スコアラー	備考
★マジカルドロップIII（スゴロク）	9,999,999	BAD	フール BADEND
バトルガレッガ	13,476,870	参考からあげ松井君	ALL ボーンナム
怒首領蜂（Cタイプ）	75,703,330	参考からあげ松井君	ユーチボスショット フルオート
プリクラ大作戦（キララ）	2,930,700	YAB	ALL リッチ
プリクラ大作戦（クララ）	2,162,400	YAB	ALL Jフロスト
ロジックプロ	64,694	1回だけやりました。	ALLⓅ RXOローマ
ストリートファイターIII（ネクロ）	1,642,600	KAJ＝	ALL スラムダンス
ストリートファイターIII（いぶき）	1,296,200	参考ギャルゲーマー NMR-ミッチー	ALL
ストリートファイターIII（エレナ）	1,171,300	GEK	ALL
ストリートファイターIII（オロ）	1,157,200	GEK	ALL

GAME'S DRAGON　京都
京都市上京区千本通下立売下る小山町888ドルスII1F　☎075-822-3017

タイトル	スコア	スコアラー	備考
ストリートファィターIII（ケン）	2,225,100	モリコン男	ALL
ストリートファィターIII（ショーン）	2,064,000	モリコン男のつれ（ラヴラヴ♡）	ALL
怒首領蜂（タイプA）	43,544,390	コンボゲームカック byこうちゃん	2-3 ショット型
怒首領蜂（タイプB）	67,561,930	2問目の条件何やねん。S.N	2-4 ショット型
怒首領蜂（タイプC）	101,893,740	S.N	2-5 ショット型
バトルガレッガ	14,827,610	だいもん	ALL(連) ガイン
バトルガレッガ	14,551,520	まさひろ	ALL(連) ボーンナム
X-MENVSストリートファイター	2,745,600	ハメハメハ大王	ALL(連) 隆・春麗

ゲームセンターシャトー　京都
京都市中京区西ノ京円町3　☎075-462-1330

タイトル	スコア	スコアラー	備考
ストリートファイターZERO2（ダン）	2,051,800	TA2	1コインALL
パズルボブル2	20,991,470	R・Amy	1コイン24面Rゾーン
天地を喰らうII（関羽）	1,925,700	Buckeye Exe	1コイン9面(連)付き
マクロス	3,090,600	Fairy Elf	1コイン7面(連)付き1P側

GAME'S WiLL　京都
京都市左京区一乗寺高槻町20-1　☎075-711-1435

タイトル	スコア	スコアラー	備考
とべ！ポリスターズ	460,310	ルリちゃんビデオコンサート開催希望♥	7面(連)
★マジカルドロップIII（すごろくモード）	9,999,999	3日遅いです(ぬ)	ALL　強者 ルート下中上
GTIクラブ（超上級）	1′36″275	WZH	ALL
プレイカーズ	17,824,700	TUR-NARK	ALL　(連) タオロン
クイズ美少女戦士セーラームーン	1,488,700	忍耐の限界！もうやめました。	4面　91% ヴィーナス

GAME'S MILK　京都
宇治市大久保町北ノ山101-5　☎0774-44-5770

タイトル	スコア	スコアラー	備考
★ストリートファイターIII（リュウ）	3,410,200	メタルファイター よっしーぶい♡	ALL　(連)
★ストリートファイターIII（アレックス）	2,942,700	ズガ夫	ALL　(連)
ストリートファイターIII（いぶき）	2,890,000	GSK	ALL　(連)
★マジカルドロップ3（すごろくモード）	9,999,999	MIZ神-ZZ(か)	ALL 6マス
★マジカルドロップ3（すごろくモード）	9,999,999	TA1	ALL 7マス
ライデンファイターズ	50,540,350	GSK	ALL　(連) ライデンMkII
バトルガレッガ	16,219,490	K・N　(ど)	ALL　(連) ミヤモト
バトルガレッガ	15,812,090	木村	ALL　(連) ボーンナム
★ストリートファイターZERO（ロース）	4,872,400	L2A GYO♥	ALL　(連)(必)
★餓狼伝説2（キム）	41,374,500	WZH	ALL　(連)(必)

PLAY CITY NASA　大阪
大阪市住吉区山之内3-3-5　☎06-694-4909

タイトル	スコア	スコアラー	備考
鉄拳3（風間仁）	3′46″15	せのん	ALL
ストリートファイターIII（ダッドリー）	2,233,800	KJN	ALL
ストリートファイターIII（いぶき）	1,598,100	女子大生スコアラー	ALL
★マジカルドロップ3（すごろく）	9,999,999	MAT	ALL
★ウォーザード（タバサ）	8,680,600	AXIOM-DEN	ALL (連)(同)付
パズルボウル3（ふつう）	517,451,400	PST-PTC	ALL
★天地を喰らうII（張飛）	4,151,100	AXIOM -H.Y(奈)	ALL　残0 (連)(同)付　鳥0

タイトーイン002スタジアム　大阪
豊中市玉井町1-1-36ライオンズマンション102号　☎06-844-0586

タイトル	スコア	スコアラー	備考
鉄拳3（ポール）	1′17″01	WILLARD（室見ポール）	クリア 予選54秒
鉄拳3（マーシャル・ロウ）	2′36″58	室見ポールに負けた男　福里　平八	クリア
鉄拳3（風間　仁）	2′52″21	WILLARD（室見　仁）	クリア
スカッドレース（初級・昼）	2′11″21	参考記録	完走タイムアタック
スカッドレース（中級）	2′32″60	ロケットスタート失敗わからん運子くん	完走タイムアタック
★戦国ブレード（アイン）	2,116,800	HYAKU-KTL 一福里君	2周クリア(連)
★ストライカーズ1945（BF-109）	2,161,700	PPR-KTL-IZK	2周クリア(連) 1周116万
ストライカーズ1945（震電J7）	2,136,400	GX-026とカル・ホーン	2周クリア(連)
アルカノイドR	655,510	CYCLONE-TAC	50面クリア
アルカノイド	1,135,390	CYCLONE-N.F	クリア

チャレンジャー関大前店　大阪
吹田市千里山東1-14-2　☎06-3389-8072

タイトル	スコア	スコアラー	備考
電車でGO！（東海道本線）	200.0km	新快速は、高槻に全部止まります！(ぬ)	1cALL ★×6☆×1
電車でGO！（京浜東北線）	183.9km	桜木町まで、運転させろ！(ぬ)	1cALL
コラムス'97	6,769	DST♡まりりん	LV235 ランク名人
タイム　クライシス（T.Aステージ1）	2′23″50	咆哮野郎ー鬼愛ーまJU	1cALL
アルペンレーサー2（テクニカル　レース	1′53″744	脂亡	1cALL おやじ使用
アルペンレーサー2	1′24″069	鬼愛です。	ALL1c ダンドン使用
怒首領蜂（Cタイプ）	90,868,770	コンボだけで34万落。FA-007G	C-タイプ 2-5
リアルバウト餓狼伝説スペシャル	1,795,700	ヨガファイ屋	1cジョー東ALL SSSX15
マジカルドロップ3	693,538	CAL	ハーミットまで

タウンスポットプレイランド　大阪
茨木市中津町4-3　☎0726-37-5311

タイトル	スコア	スコアラー	備考
電車でGO！	200.0km	GEKI(ぬ)	ALL 東海道
ストリートファイターIII	3,014,800	SIN	ALL　ケン 90SⓅ×7
鉄拳3（吉光）	2′20″91	ID4-ヒデ	ALL
怒首領蜂（Cタイプ）	125,560,320	☆Pig's-ケンイチ(う)	lc2-5 連付
紫炎龍	48,797,020	STAC-MSV	ALL S残×18
リアルバウト餓狼伝説スペシャル	1,866,200	クラウザー2落ち（アホ）	ALL S3×18
さるかにハムぞう	160,853	ばや兄（やる気無し）	1c30面
ソニックウイングリミテット	2,360,900	RST-たもつ♥ FROMKYOTO	ALL 真尾まお
原付免許	10回	やっと合格 ☆Pig'sケンイチ	ALL 3万円＋α

マンモス城インベーダーハウス　大阪

高槻市北園町18-14　☎0726-82-4323

タイトル	スコア	スコアラー	備考
怒首領蜂（タイプC）	133,706,120	IGU	2-6ボス
怒首領蜂（タイプB）	70,377,510	DELTA-TST (偽)教習中	2-4
アルカノイドR	632,930	DELTA-ばや兄 (よ)就職活動中金欠	ALL
ストリートファイターIII（ケン）	2,546,100	100万落ち	ALLⓅ×7
ストリートファイターIII（ネクロ）	2,219,300	やっとこさ200万＝ARI(ぷ)	ALLⓅ×5 リュウ35万
ストリートファイターIII（アレックス）	1,715,100	ブロッキング無し むきえび（手むき）	ALL
バトルガレッカ	14,078,390	IGU	ALL ミヤモト
クイズセーラームーン	1,680,400	ひまつぶし	5面 ネプチューン
★ぷよぷよSUN	1,264,014	トーヨコ追悼記念 SPD-Y.K(ぷ)	ALLふつう 17連鎖

プレイシティチャレンジャー　大阪

守口市土居町8-11　☎06-994-7476

タイトル	スコア	スコアラー	備考
怒首領蜂（Aタイプ）	39,812,430	DDI	MAX212 1周クリア
怒首領蜂（Bタイプ）	38,651,630	DDI	MAX258 1周クリア
怒首領蜂（Cタイプ）	32,057,700	バレット使え！！ A.K	MAX276 1周クリア
アルカノイドR	149,620	NOR	41面
まじかるどろっぷ3（ムーン使用）	1,239,506	大儀チェス	ストーリー 10面21連
マジカルドロップ3（すごろくモード）	9,240,970	大儀チェス	36連鎖（6マス）
ストリートファイターIII（いぶき）	1,985,400	大儀チェス	ALLクリア
リアルバウト餓狼伝説スペシャル	1,577,600	T.NAGAOKA	ホン・フーALLギース㊒
リアルバウト餓狼伝説スペシャル	1,416,500	いかさま神父さん	崇雷　ALL ギース乱入有
プリント倶楽部2　スプリングバージョン	好評稼動中☆	制服向上委員会（仮）	ハサミ使用

TILT堺東　大阪

堺市中瓦町2-3-12パーター阪本ビル　☎0722-24-6808

タイトル	スコア	スコアラー	備考
アルペンレーサー2（ハイスピードレース）	1′39″744	MAU	レース
アルペンレーサー2（ハイスピードタイム）	1′48″533	MAU	タイムT
アルペンレーサー2（テクニカルレース）	1′56″845	MAU	レース
マジカルドロップ3（ストーリーモード）	9,824	中尉ADDICT	ステージ11
マジカルドロップ3（ストーリーモード）	4,457,066	LIL	ステージ10
ときめきメモリアル対戦ぱずるだま	1,753,000	帰省中のTKC-LIRAことT.T	ALL 如月さん使用
リアルバウト餓狼伝説スペシャル	714,900	せびあぱーぷる	ALL 兄ちゃん使用
ストリートファイターEX	1,255,200	S.T	ALL ケン使用
ブレイカーズ連付	7,040,300	真プリさん	ALL アルシオンIII

ゲームスペース姫路店　兵庫

姫路市駅前町246番地　神反ビル2F　☎0792-82-4256

タイトル	スコア	スコアラー	備考
戦国ブレード（アイン）	1,634,300	SUR-D-F・E・M(犯)	2周目5面 (連)付き
バトルガレッガ	13,138,310	たまにはゲームもええなSUR-T.N(犯)	ALLミヤモト
バトルガレッガ	9,322,550	新人類よ、君達には無理だ！死にくされ	ALLガイン
ライデンファイターズ	54,592,740	新人類には要注意！DXP-天馬屋	ALLジャッジスピア (連)付き
セクシーパロディウス（イワン）	4,600,900	SUR-HKG-DKS(犯)	ALL (連)付き
ハイパーアスリート（ハンマー投げ）	111m21cm	T.N信者2号 SUR-HKGDKO(犯)	
戦国ブレード（天外）	893,300	SUR-HKG-DKO(犯) 2日やった	2周目1面だけ (連)付き
五月陣戦	109,700	シューターおたく株式会社　本社は岐阜	ALL (連)なし
対戦とっかえだま	2,561,700	SUR-RMD(罪)	ALL (連)なし
ナムコクラシックVOL.1（ギャラガ）	376,470	ガッツポーズ使用？黄色いジャイアンツ	ALL (連)なし

ゲームセンターピノキオ　兵庫

明石市本町1-1-26　☎078-917-5685

タイトル	スコア	スコアラー	備考
怒首領蜂（Cタイプ）	106,057,390	ALT-前田亜季㊌	2-5
ストリートファイターIII（ケン）	2,326,300	RYAN	ALL
ストリートファイターIII（アレックス）	1,565,200	RYAN	ALL
アルカノイドR	213,000	ディック（メダルせびり＝人）	21面
とべ！ポリスターズ	337,440	ディック（バイトジャミンガー）	6面
ソニックウイングスリミテッド	1,752,500	ディック（ルート3のかわいい動物）	ALL 真尾まお
コラムス97	4,783	WGP	Lv169
ぷよぷよSUN	602,633	DAI	ALL 16連鎖
デッドオアアライブ	1′42″93	爆乳上等兵	ALL ノーマル

扇ケ丘レジャーセンター　石川

石川郡野々市町高橋町86-2　☎0762-46-6406

タイトル	スコア	スコアラー	備考
★ストリートファイターIII（ダッドリー）	3,635,900	T.Clue-ISD	ALL(連) 2ミス
★ストリートファイターIII（ネクロ）	3,534,100	T.Clue-ISD	ALL(連) オール(パ)
ストリートファイターIII（ケン）	2,315,700	KCES＝T.N	ALL(連)
怒首領蜂（Cタイプ）	118,783,460	M.T	2-6 Cタイプ
★マジカルドロップ3（スゴロクモード）	9,999,999	T.I	10マス スゴロク
ティンクルスタースプライツ	2,279,930	KAZ	ALL ケスベー
リアルバウト餓狼伝説スペシャル	1,517,200	GMT	ALL舞
リアルバウト餓狼伝説スペシャル	1,433,200	小林へGPN	ALL テリー
リアルバウト餓狼伝説スペシャル	1,430,400	GMT	ALL ホンフゥ
リアルバウト餓狼伝説スペシャル	1,312,800	H.F	ALL チョンレイ

イーストランドファミリーガーデン　岡山

津山市川崎147　イーストランド別館　☎0868-26-2527

タイトル	スコア	スコアラー	備考
ストリートファイターEX（ケン）	1,436,300	KAG三厳	ALL
ストリートファイターEX（ジャック）	1,363,800	KAG三厳	ALL
ストリートファイターIII（ケン）	2,881,300	KAG三厳	ALL 神龍拳
ストリートファイターIII（リュウ）	2,287,000	K.S	ALL 真空
ストリートファイターIII（いぶき）	2,139,000	KAG三厳	ALL 鎧通し
ストリートファイターIII（オロ）	2,407,500	KAG三厳	ALL 鬼神力
ストリートファイターIII（ショーン）	2,113,000	といちや	ALL キャノン
アルカノイドR	614,450	モアイが出てこん KAG三厳	ALL（？） R-50？
電車でGO！（山手線）	157.5km	瀬戸大橋線ではダメか？　SD-MIT	1クレALL ☆×4
チェルノブ	425,900	某火災事故特別企画 ひろぽん注射	ALL

プレイシティキャロット島大前店　島根

松江市西川津町1147-15　☎0852-27-6428

タイトル	スコア	スコアラー	備考
鉄拳3（吉光）	1′24″25	MAD	1cALL
鉄拳3（ファラン）	3′06″66	WiZ®	1cALL
怒首領蜂（Cタイプ）	42,512,390	は？	レーザー強化 1cALL
ねらってチュー	279,820	FZRSP	1cALL
ストリートファイターZERO2ALPHA	3,280,800	山根	1cALL ダン使用
ワルキューレの伝説	935,990	☆祐☆	1cALL イージー設定

ゲームプラザミッキー　広島

広島市南区的場町1-7-2　☎082-262-5189

タイトル	スコア	スコアラー	備考
鉄拳3（吉光）	1′49″55	NEZ-GYO	ALL
鉄拳3（ポール）	1′57″60	NEZ-GYO	ALL
ストリートファイターIII（ケン）	3,153,500	ねずぎよ	ALL
ストリートファイターIII（ユン）	2,112,700	ねずぎよ 穴ウメです	ALL
★神凰拳	1,807,200	まかくん	ALLS×20　20×1 ルシファー
リアルバウト餓狼伝説	1,630,500	ねずぎよ これも穴ウメ	ALL ホウフウ
フラッシュポイント	63本	まりちゃん	ALL

オキモト　広島

広島市西区南観音3-15-3　☎082-292-1473

タイトル	スコア	スコアラー	備考
ストリートファイターIII（ケン）	2,524,700	G	ALL
ストリートファイターIII（ユン）	2,469,300	DOI	ALL
ストリートファイターIII（リュウ）	2,283,600	AH₂O	ALL
ストリートファイターIII（アレックス）	2,220,200	ZAM	ALL
ストリートファイターIII（ダッドリ）	2,200,400	玉	ALL
ストリートファイターIII（ショーン）	2,102,800	玉	ALL
ストリートファイターIII（オロ）	2,031,200	玉	ALL
ストリートファイターIII（ネクロ）	1,831,900	玉	ALL
ストリートファイターIII（いぶき）	1,774,500	AHO	ALL
ストリートファイターIII（エレナ）	1,594,000	松村	ALL

アミューズメントZIZZ 大竹駅前店　広島

大竹市新町1-2-3大竹ニチェービル1F　☎08275-3-5994

タイトル	スコア	スコアラー	備考
マジカルドロップ3（ひたすらモード）	5,619,110	Y.T	28連鎖
マジカルドロップ3（ストーリーモード）	1,187,666	SIN	ムーン 21連鎖
マジカルドロップ3（すごろくモード）	1,961,126	KAZ	17マス
バトルガレッガ	12,187,270	KEI	ALLゴールデンバット残×3
ストリートファイターEXプラス		入荷予定	

チャレンジバンバン　愛媛

松山市道後樋又4-28　☎089-924-5583

タイトル	スコア	スコアラー	備考
怒首領蜂（Aタイプ）	150,797,320	LAOS-長田仙人	2-7(連)
怒首領蜂（Cタイプ）	99,155,710	K.M	2-5(連)
ソニックウイングスリミテッド	2,042,400	BANRI	ALL(連) 真尾まお
ライデンファイターズ（スレイブ）	53,151,290	クレイジー岩鬼	ALL(連)
蒼穹紅蓮隊（国村リカ）	39,474,315	BANRI	ALL(連)
ストリートファイターIII（リュウ）	2,823,600	★一暗黒龍	ALL
ストリートファイターIII（ケン）	2,821,900	釣リキチ	ALL
ストリートファイターIII（ショーン）	2,773,100	あんでん	ALL
ストリートファイターIII（ヤン）	2,459,400	FAD-まさき君	ALL
リアルバウト餓狼伝説SP	1,308,400	豪快くん	ALL バッシュ

ビッグウェーブ　高知

高知市曙町1-8-25寿ビル1F西　☎0888-43-3433

タイトル	スコア	スコアラー	備考
鉄拳3（キング）	2′09″06	どうにもならんわや スト(研)GUY	ALL
鉄拳3（吉光）	2′12″46	阿波主水本田	ALL
ストリートファイターIII（アレックス）	2,861,500	スト(研)GUY	ALL 連付
ストリートファイターIII（オロ）	2,684,300	オロ！	ALL
ストリートファイターIII（ケン）	2,631,600	T.S	ALL
ストリートファイターIII（リュウ）	2,517,700	さようなら KRI	ALL
ストリートファイターIII（ユン・ヤン）	2,496,600	あと少し♡	ALL
ストリートファイターIII（ダッドリー）	2,477,500	この体位も机上の空論かい(汁)	ALL
ストリートファイターIII（ショーン）	2,437,900	2,300UPだけ M-1号	ALL
ストリートファイターIII（ネクロ）	2,321,300	これも？ M-1号	ALL

モンキーハウス本館　福岡

福岡市中央区六本松2-6-7　☎092-731-0053

タイトル	スコア	スコアラー	備考
鉄拳3（ポール）	2′04″16		ALL(同)
とべポリスターズ	563,330	G.M.C. 悶悟涙 げえむのごんちゃん	ALL(連)
アルカノイドR	636,630	中九州すきま産業	50面
マネーアイドルエクスチェンジャー	964,940	残酷な図だ！	1c　9分 LV53　1人で練習
★クイズなないろドリームス虹色町の奇跡	5,437,000	G.M.C. 悶悟涙 げえむのごんちゃん	ALL(連)
★ナックルヘッズ（タケシ　フジオカ）	1,534,600	悶悟涙はいご	ALL(連)
まうすけのオジャマざわーるど（ロンリー）	104′35″91	猫夫人	1c LV105

高宮ラッキーゲームセンター　福岡

福岡市南区高宮1-6-11　☎092-524-6557

タイトル	スコア	スコアラー	備考
ストリートファイターIII（ダッドリー）	2,100,500	UMEバイリナー	1cALL P×5
ストリートファイターEX（カイリ）	1,402,500	ちょびん♡穴うめ	1cALL ガル・豪㊒
ストリートファイターEX（ほくと）	1,238,000	ごくなが君	1cALL
ストリートファイターEX（ゴウキ）	1,203,100	穴うめ用員 ちょびん君。へぼ～	1cALL
ライデンファイターズ（チェイサースレイブ）	39,928,930	Sin-Ogc	1cALL 残×0　(連)付
怒首領蜂（A-TYPE）	0	誰もやらない…	
怒首領蜂（B-TYPE）	38,137,260	ごくなが もういいや。	1c1周で(終) リフ(連)
怒首領蜂（C-TYPE）	75,284,360	一刀両断之介	1c2-4 リフ(連)

サブカルチュア　福岡

筑紫野市二日市北1丁目2番　黒崎ビル　☎092-922-9010

タイトル	スコア	スコアラー	備考
★ストリートファイターIII（ケン）	3,206,600	激穴ウメ 8号	ALL
ストリートファイターIII（ユン）	2,814,400	(局)長	ALL
ストリートファイターIII（オロ）	2,589,700	(局)長	ALL
ストリートファイターIII（ダッドリー）	2,493,700	(局)長	ALL
ストリートファイターIII（エレナ）	2,277,400	(局)長	ALL
ザ・ハウスオブザ・デット	62,820	なぜ彼女生きてますか？GDS-OOT	ALL　残2 クリア優先
★マジカルドロップ3（すごろくモード）	9,999,999	LAC-HERO	1c 10マス

青木玩具　長崎

島原市弁天町7080-1　☎0957-63-2344

タイトル	スコア	スコアラー	備考
リアルバウト餓狼伝説スペシャル	1,116,100	C・F	ALL テリー
リアルバウト餓狼伝説スペシャル	1,219,800	GET-K・F	ALL JIN
リアルバウト餓狼伝説スペシャル	1,133,400	Y・T	ALL 多角
リアルバウト餓狼伝説スペシャル	917,800	GET-K・F	ALL ジョー東
リアルバウト餓狼伝説スペシャル	990,600	ビデオ＝お送ります C-BOLTVIC	ALL マリー
リアルバウト餓狼伝説スペシャル	924,400	M・M	ALL 舞
リアルバウト餓狼伝説スペシャル	729,900	GET-WDC	ALL キチ
リアルバウト餓狼伝説スペシャル	801,800	取れてたらいいですね　VIC	ALL アンディ
リアルバウト餓狼伝説スペシャル	624,900	C・F	ALL フランコ
ストリートファイターIII	1,700,000	(竹)氏遠方でも頑張って下さい。VIC	ケン　1回目 クリアしてない。

神宮前キャロットハウス　宮崎

宮崎市神宮2-1-30　プラザビル1F　☎0985-29-3967

タイトル	スコア	スコアラー	備考
アースジョーカー（JOKER4）	1,346,300	鉄人2号 ぬいぐるみ使用	ラスト
タンブルポップ	1,007,500	ABA	ALL
ダイエットGOGO	1,737,780	GO！ひろみ	
怒首領蜂	42,186,810	MGF-KOB HIT277	ALL 1周目のみ
怒首領蜂	27,945,570	MGF	6面ボス HIT139

・ビデオゲーム・

クラシック　　ガイド

CLASSIC GUIDE

君よ，オールド・ゲームを語れ 情熱の中古基板情報

当コーナーは，ゲームファンを対象としたビデオゲームの中古基板販売を取り扱っているお店の情報を掲載しています。

下記のお店から中古基板を購入するには，二つの方法があります。一つは，そのお店に直接買いに行く，もう一つは，通信販売を利用する方法です。

下記のリスト以外にも，各店ではたくさんの基板を扱っています。ほしい基板がある人は，まずはお店に資料請求をしてみたり，電話で在庫を確認してみるとよいでしょう。

I.G.S

タイトル	商品価格	発売年度	ジャンル	インストラクションカード	マニュアル	備考	店名
バーチャボウリング	7,000円	'96年	スポーツ	有	有		メッセサンオー

アイレム

R-TYPE LEO	17,000円	'92年	シューティング	有	有		ファンタジークラブ
R-TYPE	16,000円	'87年	シューティング	有	有		ファンタジークラブ
エックスマルチプライ	16,000円	'89年	シューティング	有	有		トライ
R-TYPE	15,000円	'87年	シューティング	有	有		カナヤ商会
X-マルチプライ	15,000円	'89年	シューティング	有	有		カナヤ商会
イメージファイト	15,000円	'88年	シューティング	有	有		ファンタジークラブ
R-TYPE II	14,000円	'89年	シューティング	有	有		ファンタジークラブ
R-TYPE LEO	13,000円	'92年	シューティング	有	有		トライ
R-TYPE II	12,000円	'89年	シューティング	有	有		トライ

イーストテクノロジー

セルフィーナ	13,000円	'91年	アクション	有	有		ファントム

ウィリアムス

クラッシュローラ	17,000円			無	無	(海)	ファンタジークラブ

ウッドプレイス

ザ・ディープ	30,000円	'87年	シューティング	有	有		カナヤ商会
ミッション660	25,000円	'86年	シューティング	有	有		カナヤ商会
アルファックスZ	12,000円	'85年	シューティング	有	有		カナヤ商会
ファイヤートラップ	10,000円	'86年	アクション	有	有		カナヤ商会

エイティング

疾風魔法大作戦	13,000円	'94年	シューティング	有	有		ファントム

SNK

サムライスピリッツ天草降臨	20,000円	'97年	対戦格闘	有	有		富貴商会
ザ・キング・オブ・ファイターズ'96	10,000円	'96年	対戦格闘	有	有		富貴商会
わくわく7	10,000円	'97年	対戦格闘	有	有	少数！	富貴商会

オルカ

ゾディアック	30,000円	'83年	シューティング	有	有		カナヤ商会
イスパイアル	15,000円	'83年	シューティング	有	有		カナヤ商会
スカイランサー	12,000円	'83年	シューティング	有	有	DIP表なし	カナヤ商会

カネコ

ギャルズパニック3	20,000円	'95年	陣取り	有	有		トライ
ギャルズパニック2	15,000円	'93年	陣取り	有	有		トライ

カプコン

X-MEN vs. ストリートファイター	98,000円	'96年	対戦格闘	有	有	ROM 75,000円	ソフトショップ★マリオ
クイズ七色ドリームス虹色町の奇跡	80,000円	'97年	クイズ	有	有	サブボード	富貴商会
D&D® シャドー オーバー ミスタラ	65,000円	'96年	アクション	有	有	ROM 38,000円	ソフトショップ★マリオ
エイリアン vs. プレデター	56,000円	'94年	アクション	有	有	ROM 30,000円	ソフトショップ★マリオ
ストリートファイターZERO2アルファ	50,000円	'96年	対戦格闘	有	有	サブボード	富貴商会
ニモ	38,000円	'90年	アクション	有	有		トライ
エグゼドエグゼス	35,000円	'85年	シューティング	有	有		メッセサンオー
エリア88	28,000円	'89年	シューティング	有	有		トライ
ストライダー飛竜	25,000円	'89年	アクション	有	有		トライ
USネイビー	15,000円	'90年	シューティング	有	有		トライ
キャプテンコマンドー	15,000円	'91年	アクション	有	有		トライ
1943	12,000円	'87年	シューティング	有	有		メッセサンオー
X-MEN	7,000円	'94年	対戦格闘	有	有	ROM	トライ
ヴァンパイアハンター	5,000円	'95年	対戦格闘	有	有	ROM	トライ
スーパーパズルファイターIIX	5,000円	'96年	パズル	有	有	ROM	トライ
スーパーストリートファイターIIX	4,000円	'94年	対戦格闘	有	有	ROM	トライ
ストリートファイターZERO	3,000円	'95年	対戦格闘	有	有	ROM	トライ
殿様の野望2	2,000円	'95年	クイズ	有	有		ファントム

コナミ

悪魔城ドラキュラ	58,000円	'88年	アクション	有	有		トライ
恋のホットロック	45,000円	'86年	アクション	有	有		トライ
ストラテージX	40,000円	'81年	シューティング	有	有	DIP表なし	カナヤ商会
ゼクセクス	35,000円	'91年	シューティング	有	有		カナヤ商会
沙羅曼蛇	35,000円	'86年	シューティング	有	有		トライ
グラディウスIII	32,000円	'89年	シューティング	有	有		ソフトショップ★マリオ
グラディウスII	25,000円	'88年	シューティング	有	有		ファンタジークラブ
ゼクセクス	25,000円	'91年	シューティング	有	有		トライ
パロディウスだ！	23,000円	'90年	シューティング	有	有		カナヤ商会
ガイアポリス	22,000円	'93年	アクション	有	有		トライ
サンダークロスII	22,000円	'91年	シューティング	有	有		トライ
A-JAX	20,000円	'87年	シューティング	有	有		トライ
グラディウスII	18,000円	'88年	シューティング	有	有		ファントム
トライゴン	17,000円	'90年	シューティング	有	有		トライ
新入社員とおるくん	15,000円	'84年	アクション	有	有		トライ
ザ・ハスラー	10,000円	'87年	ビリヤード	有	有		カナヤ商会
スーパーバスケットボール	8,000円	'84年	バスケットボール	有	有		カナヤ商会
タイムパイロット84	8,000円	'84年	シューティング	有	有		メッセサンオー
進め 対戦ぱずる玉	7,000円	'96年	パズル	有	有		トライ
パロディウスだ！	5,000円	'90年	シューティング	有	有		メッセサンオー
ピンポン	5,000円	'84年	卓球	有	有		カナヤ商会

彩京

ストライカー1945	55,000円	'96年	シューティング	有	有		ソフトショップ★マリオ

サン電子

カンガルー	25,000円	'82年	アクション	有	有		カナヤ商会
マーカム	15,000円	'83年	シューティング	有	有		カナヤ商会
ザ・ギネス	10,000円	'84年	アクション	有	有		カナヤ商会

シグマ

バトルクルーザーM12	20,000円	'83年	シューティング	有	有		カナヤ商会

ジャレコ

銀河任侠伝	23,000円	'87年	アクション	有	有		トライ
ロッドランド	18,000円	'90年	アクション	有	有		トライ
エクセライザー	5,000円	'87年	シューティング	有	有		メッセサンオー

セガ

フューチャースパイ	42,000円	'84年	シューティング	有	有		カナヤ商会
4-Dウォーリアーズ	40,000円	'85年	シューティング	有	有		カナヤ商会
フリッキー	35,000円	'84年	アクション	有	有		カナヤ商会
オパオパ	30,000円	'87年	ドットイート	有	有		カナヤ商会
ヤマト	20,000円	'83年	シューティング	有	有		カナヤ商会
クラックダウン	18,000円	'89年	アクション	有	有		カナヤ商会
ガルディア	15,000円	'85年	シューティング	有	有		カナヤ商会
モンスターランド	15,000円	'87年	アクション	有	有		トライ
ロボレス2001	15,000円	'85年	プロレス	有	有		カナヤ商会
スラップシューター	14,000円	'86年	アイスホッケー	有	有		カナヤ商会
バンクパニック	13,000円	'84年	アクション	有	有		カナヤ商会
ワンダーボーイ	12,000円	'86年	アクション	有	有		トライ
ぷよぷよ通	10,000円	'94年	パズル	有	有		トライ
テトリス	6,000円	'88年	パズル	有	有		トライ
モンスターレア	5,000円	'88年	アクション	有	有		トライ
ぷよぷよ	3,000円	'92年	パズル	有	有		トライ
テトリス	2,000円	'88年	パズル	有	有	要ハーネス	ファントム

コラムス	1,500円	'90年	パズル	有	有		ファントム
登龍門	1,500円	'94年	パズル	有	有		メッセサンオー
クラッチヒッター	500円	'91年	野球	有	有		ファントム

セサミジャパン

バスター	20,000円	'84年	シューティング	有	有		カナヤ商会

セタ

スーパーリアル麻雀P3	5,000円	'88年	麻雀	有	有		ファントム

タイトー

レイストーム	75,000円	'96年	シューティング	有	有		ソフトショップ★マリオ
アルペンスキー	43,000円	'82年	スキー	有	有		トライ
ダライアス	40,000円	'86年	シューティング	無	有		カナヤ商会
黄金の城	35,000円	'86年	アクション	有	有		トライ
ダライアスII	30,000円	'89年	シューティング	無	有	2画面	カナヤ商会
スクランブルフォーメーション	28,000円	'86年	シューティング	有	有		トライ
女三四郎	25,000円	'85年	アクション	有	有		カナヤ商会
カダッシュ	18,000円	'90年	アクション	有	有		カナヤ商会
レイフォース	18,000円	'93年	シューティング	有	有		メッセサンオー
スーパーライダー	15,000円	'83年	アクション	有	有		カナヤ商会
バブルボブル	15,000円	'86年	アクション	有	有		ファントム
フォーティーラブ	15,000円	'84年	テニス	有	有		カナヤ商会
影の伝説	15,000円	'85年	アクション	有	有		ファントム
スラップファイト	12,000円	'86年	シューティング	有	有		カナヤ商会
陸・海・空	12,000円	'86年	シューティング	有	有		カナヤ商会
キャメルトライ	10,000円	'90年	アクション	有	有	F-IIサブ・センサー別	カナヤ商会
女子バレー	10,000円	'83年	バレーボール	有	有		カナヤ商会
スペースインベーダーDX	5,000円	'94年	シューティング	有	有		トライ

データイースト

スカルファング	28,000円	'96年	シューティング	有	有		トライ
ウルフファング	14,000円	'91年	シューティング	有	有		トライ
SRD	10,000円	'87年	シューティング	有	有		メッセサンオー
ダークシール	10,000円	'90年	アクション	有	有		ファントム
マジカルドロップ	3,000円	'95年	パズル	有	有		トライ

テクノスジャパン

スクランブルエッグ	32,000円	'83年	アクション	有	有	DIP表なし	カナヤ商会
出世大相撲	15,000円	'84年	相撲	有	有		カナヤ商会

テクモ

センジョウ	35,000円	'83年	シューティング	有	有		カナヤ商会
スターフォース	28,000円	'84年	シューティング	有	有		カナヤ商会
アルゴスの戦士	25,000円	'86年	アクション	有	有		トライ
ワイルドファング	20,000円	'89年	アクション	有	有		カナヤ商会
忍者龍剣伝	18,000円	'89年	アクション	有	有		カナヤ商会
ジェミニウイング	12,000円	'87年	シューティング	有	有		カナヤ商会
忍者龍剣伝	12,000円	'88年	アクション	有	有		トライ

東亜プラン

達人王	15,000円	'92年	シューティング	有	有		トライ
ドギューン	10,000円	'92年	シューティング	有	有		トライ

中日本リース

タイムリミット	55,000円	'83年	アクション	有	有		カナヤ商会
ファニーマウス	30,000円	'82年	アクション	有	有		カナヤ商会

ナムコ

ワルキューレの伝説	65,000円	'89年	アクション	有	有		カナヤ商会
アサルト	45,000円	'88年	シューティング	有	有	パネル付	トライ
ディグダグII	45,000円	'85年	アクション	有	有		カナヤ商会
スカイキッド	35,000円	'85年	シューティング	有	有		トライ
アウトフォクシーズ	28,000円	'95年	アクション	有	有		トライ
ナムコクラシックコレクションVOL.1	28,000円	'95年	アクション/シューティング	有	有		カナヤ商会
子育てクイズ マイエンジェル	28,000円	'96年	クイズ	有	有		トライ
源平討魔伝	25,000円	'86年	アクション	有	有		トライ
ゼビウス	15,000円	'82年	シューティング	有	有		トライ
ナックルヘッズ	14,000円	'93年	対戦格闘	有	有		トライ
ギャプラス	10,000円	'84年	シューティング	有	有	要ハーネス	ファントム
ニューマンアスレチック	8,000円	'93年	スポーツ	有	有		トライ
ティンクルピット	6,000円	'94年	アクション	有	有		トライ
エメラルディア	5,000円	'93年	パズル	有	有		トライ
コズモギャング・ザ・パズル	3,000円	'92年	パズル	有	有		ファントム
スーパーワースタ95	1,000円	'95年	野球	有	有		ファントム

日本物産

ムーンエイリアン パートII	55,000円	'79年	シューティング	有	有	DIP表なし	カナヤ商会
ムーンエイリアン	45,000円	'79年	シューティング	有	有	DIP表なし	カナヤ商会
ホレホレ大作戦	20,000円	'87年	アクション	有	有		カナヤ商会
マイティーガイ	15,000円	'85年	アクション	有	有		カナヤ商会
テラクレスタ	12,000円	'85年	シューティング	有	無		ファンタジークラブ
テラフォース	12,000円	'87年	シューティング	有	無		ファンタジークラブ
マグマックス	12,000円	'85年	シューティング	有	有		カナヤ商会

バンプレスト

マクロスプラス	40,000円	'97年	シューティング	有	有	限定枚数!	富貴商会
美少女戦士セーラームーン	38,000円	'94年	アクション	有	有		トライ
ウルトラ警備隊	20,000円	'95年	シューティング	有	有		トライ
マジンガーZ	18,000円	'94年	シューティング	有	有		トライ
マクロス	15,000円	'92年	シューティング	有	有		トライ
マクロスII	15,000円	'93年	シューティング	有	有		ファントム

ビデオシステム

ソニックウイングス	5,000円	'92年	シューティング	有	有		トライ

UPL

XXミッション	6,000円	'86年	シューティング	有	有		トライ

ユニバーサル

ミスターDo'sワイルドライド	38,000円	'83年	アクション	有	有		カナヤ商会
ミスターDo vs.ユニコーンズ	30,000円	'82年	アクション	有	有		カナヤ商会

ライジング

バトルガレッガ	47,000円	'96年	シューティング	有	有		ソフトショップ★マリオ
バトルガレッガ	45,000円	'96年	シューティング	有	有	少数!	富貴商会

調査にご協力いただいた販売店リスト

- **トライ**：〒101 東京都千代田区外神田3-10-5 イサミヤ第3ビル2階 ☎03-5295-0669
- **ファントム**：〒101 東京都千代田区外神田3-1-2 明治ビル3階 ☎03-3257-1126
- **メッセサンオー**：〒101 東京都千代田区外神田3-14-8 ☎03-3255-3453
- **ファンタジークラブ**：〒326 栃木県足利市大前町839-1 ☎0284-62-6926
- **ソフトショップ★マリオ**：〒390 長野県松本市あがた1-2-16 ☎0263-36-5536
- **カナヤ商会**：〒532 大阪市淀川区東三国2-28-10 ☎06-395-0272
- **富貴商会**：〒607 京都市山科区西野広見町32-2 リネンビル3F ☎075-595-1136

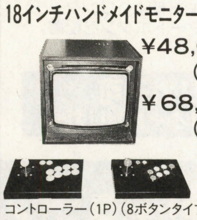
マニアにうれしい **アーケード基板ショップ** 初心者にやさしい

開店8年の信頼

トライ

〒101 千代田区外神田3-10-5
イサミヤ第3ビル2階
TEL 03-5295-0667
FAX 03-5295-1958

18インチハンドメイドモニター



¥48,000（中古）
¥68,000（新品）
コントローラー（1P）（8ボタンタイプ）
電源・ハーネス……プラス¥22,000
ストIIタイプ………プラス¥27,000
別売コントローラー（重り付）…¥10,000
コントローラーは4本まで取付可能

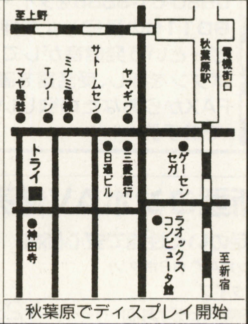
シグマ電子

AV-5000…………¥26,000
Σ8000…………¥15,800

■当店オリジナルのクレジットカード
トライカード
始めました。

営業時間
10〜20:00
日曜は
11〜18:30
年中無休

Nippon Shinpan
NICOS
クレジット取扱い中



秋葉原でディスプレイ開始

皆様に親しまれて15年!15TH フェア!!

リスト以外にも豊富に取揃えてあります。 情報FAXでは、最新の価格、在庫等、リアルタイムに入手できます。 毎週　金曜日に更新されます。

アイレム

R-TYPE Ⅱ	10K
R-TYPE レオ	12K
迷宮島・妖獣伝	各5K
イメージファイト	10K
ビジランテ・大工の源さん	各2K
10ヤードファイト	3K
ロードランナーⅠ・Ⅳ	各28K
〃 〃 Ⅱ・Ⅲ	各22K
四川省	2K
四川省 Ⅱ	3K
ぐっすんおよよ	3K

SNK

サイコソルジャー	68K
サスケvsコマンダー	28K
ギャングウォーズ	5K
ストリートスマート	5K
イカリ Sなし	5K
ネオジオ業務用	
MV-1 基板	18K

☆☆☆特報☆☆☆
MV-1用 メモリーカードスロット
基板、ハーネス一式 10K
メモリーカード(新品) 3枚付

カプコン

エグゼドエグゼス	25K
ガンスモーク	25K
ストリートファイター	15K
SF-Ⅱ	5K
SF-Ⅱ ダッシュ	6K
〃 ターボ	8K
USネイビー	18K
アレスの翼	18K
チキチキボーイ	20K
ひげ丸	18K
大魔かい村	18K
マジックソード	18K
ナイツオブザラウンド	15K
ストライダー飛竜	28K
天地を喰う Ⅱ	10K
CPⅡ 各種	格安

TOA PLAN

ゴークス(レバー対応)	2K
バツグン	15K
V-5	8K
フィグゼイド	6K
達人	4K
達人王	12K

コナミ

グラディウス(電源H付)	35K
〃 〃 Ⅱ	25K
〃 〃 Ⅲ	25K
スーパーヘリ・コブラ (c)	5K
パロディウスだ	3K
クライムファイター	10K
〃 〃 2	12K
出たなツインビー	3K
マーシャルチャンピオン	10K
ツタンカーム	18K
パンクショット	3K
すすめ対戦ぱずるだま	8K
サーカスチャーリー	15K
GX ROMボード 格安	1K~

ジャレコ

プラスアルファ	28K
ロッドランド	12K
セイントドラゴン(天聖龍)	6K
スーチーパイⅡ(ロム)	1K
P-47エイシス 〃	1K
湾岸戦争 〃	1K
ゲーム天国 〃	1K
メガシステムマザー	格安

デコ

空手道・ロボコップ	各 5K
ダークシール	8K
〃 〃 2	10K
スクランブルエッグ	18K
ウルフファング	18K
クルードバスター	5K
タンブルポップ	5K
ファイターズヒストリー	4K
プロゴルフ・テニス	各3K
マジカルドロップ	2K
〃 〃 +1	5K

セガ

アッポー	12K
フリッキー	12K
ファンタジーゾーン	15K
タイムスキャナー16B	5K
カルテット 2 16A	18K
シャドーダンサー	6K
ボナンザブラザーズS24)	10K
ガルディア	15K
ごんべぇのあいむそーりー	18K
テディボーイブルース	18K
青春スキャンダル	15K
アップンダウン	18K
ピットホールⅡ	18K
ワンダーボーイ (c)	5K
モンスターランド	12K
バーニングライバル	18K
ぷよぷよ、タントアール、コラムス2、コラムス	各1K
バーチャーファイター (コンボ用ハーネス付)	10K

タイトー

スペースインベーダーCL PⅡ, PⅢ, も有り	25K
クイックス 純正	18K
アルペンスキー	25K
ジャングルキング	25K
ドクタートッペル探検隊	5K
べんべろべー	18K
メイズオブフロット	3K
シーファイターポセイドン	18K
中華大仙	3K
パズニック	10K
バブルボブル	12K
黄金の城	18K

飛翔鮫(F. SHARK)	5K
究極タイガー	5K
アルカノイド S付	5K
〃 リベンジー S付	8K
ヴォルフィード	3K
レイメイズ	18K
フォーティ ラブ	10K
グレートソードマン	15K
ちゃつくんぽっぷ	68K
レイフォース	18K
アラビアンマジック	18K

F-2 マザーボード付

プリルラ38K・メタルブラック20K・ガンフロンティア20K・ミズバグ大冒険 5K・キャメルトライ センサー付10K・麻雀クエスト6K・ダイノレックス5K・忍者キッズ5K・MJ-12 5K・デッドコネクション5K・ドンドコドン 7K

※ マザー不要の場合 -3K
F2マザー 3K(大基板)

F2-Sub

クレヨンしんちゃん. クイズHQ. クイズ人生劇場. ゆうゆのクイズ. 栄光の甲子園. トキメキチャート. ファイナルブロー. 各1K

F3-Subカートリッジ

ダライアス外伝	1K
バブルシンフォニー	0.5K
エレベーターAcリターン	0.5K
パズルボブル2	0.5K
アッカンベーダー	0.5K
逆鱗弾	0.5K
究極タイガーⅡ	0.5K

一他、各種格安 F3マザー特価

テクモ

アルゴスの戦士	18K
スターフォース	15K
サボテンボンバース	5K
ガンディーラー	5K
雷牙	10K
サンダードラゴン	10K
ボンジャツク	15K
がんばれギンくん	5K
スイマー	18K

テクノス

くにお君	6K
ダブルドラゴン	3K

ニチブツ

アームド エフ	5K
テラクレスタ(FM音源版)	10K
五目ならべ(連珠)	3K
ムーンエイリアン PⅡ(c)	18K
クレージークライマー(c)	18K
ムーンクレスタ (c)	12K

UPL

シュトラール	8K
バンダイク	3K
タスクフォースハリアー	5K
ゴモラ	5K
アクロバットミッション	3K
ノバ2001	8K

ユニバーサル

コスミックアベンジャー	68K
コスミックモンスター	88K
コスミックエイリアン	68K
ミスターDO (c)	3K
Mr.Do ユニコーン	10K
Mr.Do ワイルドライド	12K
ジャンピングジャツク	15K

ナムコ

SⅡボード(?ロム付)	3K
ナムコクラッシクVol1	12K
〃 〃 Vol2	35K
マーベルランド、オーダイン	18K
アサルト パネル付	28K
パックランド	18K
ニューラリーX	15K
ラリーX	18K
ドラゴンスピリット	28K
ドラゴンバスター	28K
グロブダー	25K
マッピー	15K
ギャプラス	8K
ドルアーガの塔	28K
コズモギャングビデオ	5K
スカイキッド	28K
スカイキッド DX	48K
ホッピングマッピー	68K
ワンダーモモ	38K
F/A	10K
スーパーワールドコート	3K
スーパーパックマン	28K
ゼビウス	10K
ティンクルピット	3K
ギャラガ	5K
パックギャル(ミスパック	8K
パックマン(c)ハングリマン	8K
ギャラクシアン(c)PⅢロム付	5K
タンクバタリアン (c)	8K

SI ROMキット 各5K
デンジャラスシード、ぴすとる大名
ギャラガ88、ワールドコート、
パックマニア、ワースタ、倉庫番

一珍品・逸品一 その他

戦国エース	15K
ウルトラマン・クラックス	各2K
スーパーイーグルショツト	3K
五月陣戦 連珠貴族	各3K
ハイパーデュエル	8K
卒業証書	3K
SDガンダム、上海	各2K
タイムアタッカ(ブロック)	15K
ニュージグザグ	10K
ミサイルコマンド P付	68K
ドンキーコング	28K
クレージーコング	10K
わが青春のアルカディア	120K
ニューヨークニューヨークのロム付	
サーカス(風船割り)	80K
カベール P付	38K
サイクルマー坊 P付	85K
ボレンチ	28K
キャプテンスタントマン	18K
シルバーランド	28K
ペラチャン	28K
Qバート	38K
フェニックス	10K
センチィピード アタリ	48K
ブラックホール	18K
レッドUFO	18K
銀河帝国の逆襲 (c)	18K
ストリーキング	18K

麻雀

ハンディタイプの麻雀用コントロールパネル(ハーネス付)は、6K
アイドル麻雀放送局, ファンクラブ夏物語, 麻雀フライデー, ビタミンC, ズームイン 雀師, 麻雀大予言, ねるとん牌鯨団, ミラージュ、麻雀学園, 七次元の妖精, グッとE雀, 殺人事件 大人の麻雀、各1K
トリプルウォーズ, クラブ90, 極、パニックスタジアム、サーキットの女豹、華折鶴、舞妓花 各2K
スーパー0禁版 10K スーパーリアルⅢ、4K スーパーリアルⅣ 5K スーパーリアルV 5K

大型機の迫力が家庭で

ダライアス(3画面)		38K◎
サンダーブレード	(a)	10K
アフターバーナー Ⅱ	(a)	12K
ギャラクシーフォースⅡ	(a)	20K◎
ストライクファイター	(a)	25K◎
スーパーチェイス		28K
サンダーセプターⅡ		28K
スターブレード	V21(a)	28K
エアーコンバット	V21(a)	28K
ソルバルウ	V21(a)	28K
ギャラクティツクストーム		38K◎
ナイトストライカー		38K◎
ウォーリアブレード		10K

V21シリーズは、電源、ジョイステツク付属、

各TV出力の切替えスイッチ(3画面の1つを出力)TVは、1台でOK!
3台も可
画面切替えハーネス付

COMBO AV
専用ハーネス 付

画面切替えハーネス付
COMBOAVの3トリガーを押すことに画面が変わります、操作性抜群(TVは1台でOK) 2台も可

大型筐体の基板は動作しないコントロールBOXもあります。ご確認ください。

御注意
◎印のPCBはCOMBO AVの標準電源で動作します。
他社のコントロールBOXでは動作不能の機種もあります。
(a)の表示はコンボ以外では音声アンプが必要(+2K)
他社のコントロールBOX用の中間ハーネスは2K増しです

他社のコントロールBOXにも対応

中古基板は、全商品消費税込みです

在庫確認は必ずして下さい。
通販の場合は、 ①現金書留
②代引宅配便(ヤマト便)があります。
代引便の場合、代引手数料が1K加算
送料は1万円未満の注文のみ1K。
1万円 以上は不要。
※COMBO AV専用の
中間ハーネスは2Kです。

分割払い始めました
基板高価買入

COMBOAVをお買上げの方に、ゲーム基板(JAMMAコネクター)+JAMMAハーネスをサービス

中古基板は全商品消費税込みです

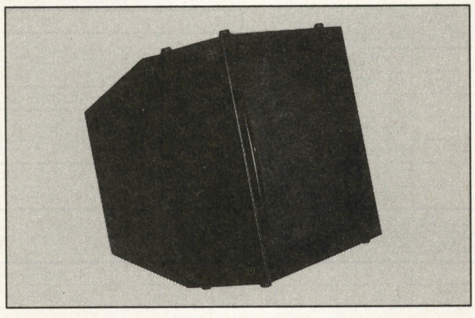
☆初心者大歓迎☆ SHOPでは、展示説明もしています。お気軽にご来店ください。リスト以外にも豊富に取揃えてあります……店頭掲示中

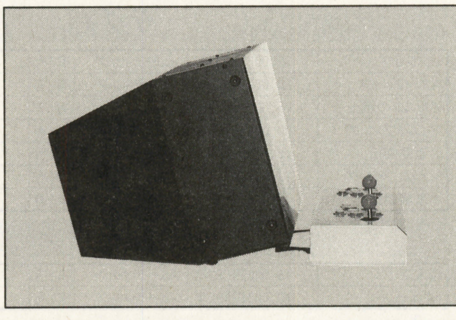
5月の定休日 5/ 4, 5 と各日曜日

18インチモニター新発売

手頃な大きさプライベート用に最適、画質は最高!!
アーケードゲームだけでなく、各種家庭用ゲーム機もOK。

■仕様
◇スチール製キャビネット入り
◇15、24kHz両用
◇18インチ ナナオ製デュアル8ブラウン管
◇サイズ(W)450×(H)410×(D)450mm 25kg
◇入力 RGB21PIN、音声ライン出力端子付
※各種コントロールBOXは勿論、スーファミ、サターン、プレイステーションも可。
◇縦画面、横画面いずれも可能(縦おき、横おき)
◇中古 価格¥38,000 (程度良)税・送料別



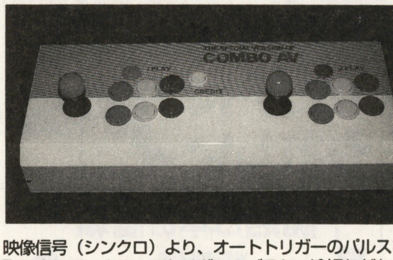


18インチモニター+コンボAVセット
¥65,000(税・送料込)
JAMMAハーネス+サービスP、CB、付

★ゲームライクなスペシャルバージョン出現★いちばん新しいコントロールBOX ="COMBO AV"★高画質なS端子対応

すべてが標準装備 (本体保証1ヶ年)
COMBO AVの機能(サイズ W:500 D:200 H:155mm)

◆2·4·8方向切換付ジョイスティック
◆フルレンジ10CMスピーカー×2による迫力のサラウンド&ステレオ、TV、ラジ カセヘッドフォン接続可。録音もOK!!
◆高出力電源(国産品)で安定した画像、余裕のパワー
◆電源出力のチェック機能(発光ダイオード表示)各電源ラインに安全ヒューズ付(取替もワンタッチ)
◆S端子、VIDEOに対応する高性能ビデオコンバータ使用。ビデオ録画もOK!!
◆保守調整は全て外部より可(ヒューズの取替も外部よりワンタッチ)
◆1P、2Pのトリガーボタンのすぐ上に各スタートボタンを配置。コンティニューがとてもし易くなりました。



映像信号(シンクロ)より、オートトリガーのパルスを取り出していますのでトリガーのバラケ、途切れがなく、その上、超高速(MAX60発/秒)でオートトリガーを利用できます。 ゲームの種類により、トリガーモードを自由に最適値に設定できます。(16段階調整)

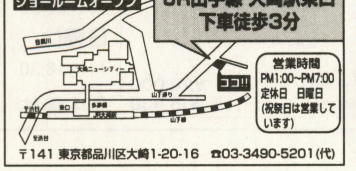
12ボタン全てオートトリガー可。
60発/秒(MAX)の比類なきシンクロオートトリガー

中古基板情報はFAXで!24時間OK!

●操作方法●
1 FAXの受話器をとってください。
2 0990-61-8888をダイヤルしてください。
3 60110の番号と#を押してください。
4 ピーという発信音がしてからスタートボタンを押し、受話器を置いてください。
5 FAXからあなたの欲しい情報がその場でお手許へ!

新型コンボAV発売中!!
満足のいく性能で安心価格
"コンボAV" (12ボタン)
●Vタイプ
(S端子、ビデオ対応)………… ¥28,000
●RGB 21PIN、15PIN ケーブル別売 …¥3,000

ショールームオープン
JR山手線 大崎駅東口 下車徒歩3分



営業時間
PM1:00~PM7:00
定休日 日曜日
(祝祭日は営業しています)

〒141 東京都品川区大崎1-20-16 ☎03-3490-5201(代)

(株)キョーワ インターナショナル

〒141 東京都大崎郵便局私書箱11号(東京都品川区大崎1-20-16)
在庫確認、代引注文その他質問なんでも…………………
TEL.03-3490-5201(代) FAX.03-5496-1047

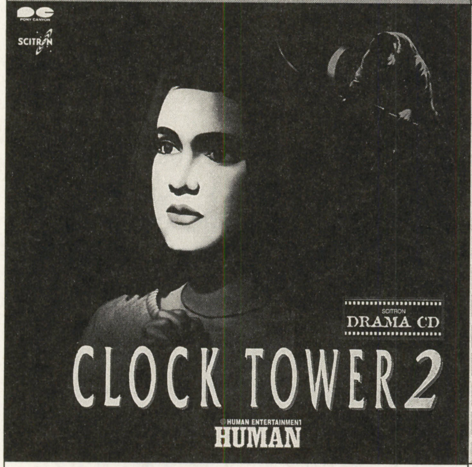
ゲーマデリックライブ！

GOGO

㈱ポニーキャニオン
〒104 東京都中央区入船2-1-1
住友入船ビル10F

CD97.5.2 ON SALE

CD97.5.16 ON SALE



CLOCK TOWER2 ドラマCD

HUMAN
¥2,548(税込)

今回CD化されたものは，ラジオ「子安，氷上のゲムドラナイト」にて，97年4月6～27日に放送されたもの。このラジオドラマシリーズでは初のサスペンスホラーであります。ストーリーのほうは「血塗られた惨劇が蘇った。死んだはずの殺人鬼がどうして？　不死身のシザーマンの謎とは何か……」と，ちょっと季節感的には早い気もするけれど，一足早く“怖一い”体験をしてください。ラジオで放送されなかったシナリオを含む完全版であり，インタラクティブドラマでもあり，もちろんラジオで放送されたシナリオ以外に組み立てることも可能です。出演声優は鶴ひろみ，西村ちなみ，大塚明夫ほか，演出は千葉繁大先生。

ソルディバイド

彩京¥1,529(税込)

超美麗“ファンタジー”シューティングゲーム「ソルディバイド」が1500シリーズに登場！　彩京のシューティングゲームとしては前作「戦国エース」が和風だったのに対し，今回は中世のファンタジー世界が題材――ということで，オーケストラ風の楽曲が中心となっている。オーケストラ風といっても，完全にクラシカルな感じではなく，シンセベースなどが入った現代的なアレンジが施されているのがオツ。メインテーマも数曲あり，シングルやエンディングなどはそれぞれをモチーフにした内容になっている。ゲームの中で繰り広げられる熱い闘いとその壮大なファンタジー世界をうまく表現した名曲が目白押しだ。もちろんゲームに使用されるボイス&SEコレクションも完全収録。豪華解説書付きです。

マネーアイドルエクスチェンジャー

フェイス
¥1,529(税込)

石田敦子デザインによるマネーアイドル「三越さくら」と「高島あさひ」の2人を主人公に展開する，パズルゲームのミュージックアルバムがついにCD化！　楽曲のほうはアイドル風にパズルゲーム，そしてケタ外れの金銭欲を持つ，主人公のキャラクターなどを混ぜ合わせたバラエティ豊かな作りになっています。で，何とこのCD，オリジナルバージョン，作曲者自らの手によるMIDIアレンジバージョン，ボイス&SE等に加えて，イメージコレクションも収録しているのだ。こちらは曲に乗せて，さくらのキメ文句「エクスチェンジャー！」も入っていて，より彼女のキャラクター性が伝わってきます。ファン必聴の1枚なり。

「ゲーマデリック　ライブ　イン　原宿ルイード開催！」

副題：～WANNA be SUPER～
日時：97年6月8日（日）
18:00開場　18:30開演
チケット予約(原宿ルイード)03-3403-0123
チケット料金
前売2,100円／当日2,625円(いずれも税込)
インターネットライブ情報
http://ww2.big.or.jp/~Kints

データイーストのゲーマデリックが来たる6月8日(日)，原宿ルイードにてライブを行ないます。今回は結成当時からのボーカリスト「MR☆K」とチャイナタウンで好評だった「りんりん」のさよならライブであり，また歴代のゲーマデリックメンバーが出演するゲームミュージックファンおよびゲーマデリックファンには見逃せないライブとなります。
なお，このライブではゲーマデリックのオリジナルメンバーによる新バンド「スーパーデリック」のお披露目も行ないます。というわけで，1粒で2度おいしい，いやいやゲームミュージック史上に残るであろう，大イベント，その証人となるのはキミたちだ！

CHECK! BookMark　URL:http://www.scitron.co.jp/

Imagineer

Imagineer-Cafe2:00AM

超特急でゴールデンウィークも終わり，今の僕はもう夏休みに思いを馳せています。みなさんはどんな風にGWを過ごされたのでしょうか？海外に遊びにいった方もいると思いますが，今回はその海外で開発されたタイトルの完全日本語版をご紹介します。

（広報課　大野木）

HEROES II of Might and Magic THE SUCCESSION WARS

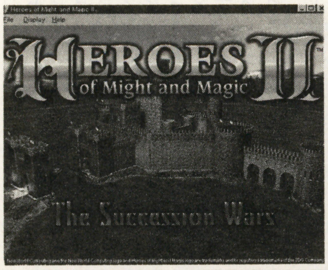
ヒーローズ オブ マイト&マジックII（完全日本語版です）

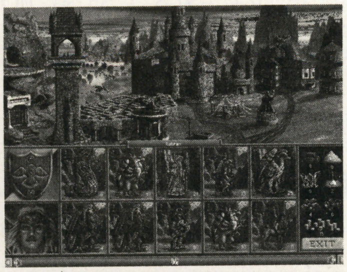
（Win95専用 6月20日発売予定 9,800円）

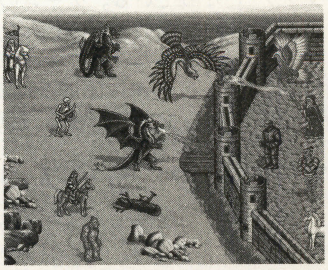
タイトルを見て「おっ？」と思った人もいるのではないでしょうか。これは米国でかなりの部数を誇る雑誌「Computer Gaming World」で，なんと1995年最優秀戦略ゲーム賞に輝いた「ヒーローズ オブ マイト&マジック」の続編なのです。マイト&マジックシリーズはＲＰＧですがヒーローズシリーズはファンタジーＳＬＧ，剣と魔法の世界を舞台に繰り広げられる戦略シミュレーションなのです。しかもそれだけではありません。なんと“完全日本語版”なのです。某「ディア○ロ」なんかはみんなハマリまくってましたが，あれはしょせん英語版ですよね。だけど「ヒーローズ オブ マイト&マジックII」は完全日本語で話しかけてくれるんです。だから何か文章が出るたびにいちいちマニュアルを見る手間がはぶけるってわけです。もちろんネットワーク対戦も可能で，一つのシナリオを最大６人でプレイできます。協力しあって勢力を広げていくのもアリですし，手当たり次第戦闘を仕掛けて破滅の道をすすむのもそれはそれで楽しいでしょう。ただし勢力を広げていくには自分の勢力下の町の発展と防備の強さが欠かせません。ですから様々な能力を持ったクリーチャーたちを雇って資源や秘宝の収集を行ない，町をどんどん大きくしていくんです。お金がたまったら新しい建物を建てたり，さらにそこで強力なクリーチャーを雇い入れて自分の軍勢を強くしたりと，自分の領土を守るのも一苦労。ゲームがすすめば莫大な費用を支払わないと雇えないクリーチャーも現れてきて，やっぱり世の中カネなのか〜と思ってしまいます。でも町の発展は見ていて楽しく，強力なクリーチャーを雇えるようになったときにはもう涙モノです。この自軍をより強くしていくという快感，ぜひぜひ味わってほしいですね。

キャンペーンモードも充実！

さて，この「ヒーローズ オブ マイト&マジックII」の具体的な目的ですが，各シナリオごとに設定されている勝利条件をクリアすることが目的です。ゲームモードとしてはスタンダードゲームとキャンペーンゲームの２通りに分かれており，スタンダードゲームでは36通りのシナリオからのプレイとなります。一つ一つが独立しており，ただ敵を倒せばよいわけではありません。この勝利条件をクリアすることが必要となるのです。一方，キャンペーンゲームはこれとはまた一風違います。このモードにはストーリーがあって，全10話のシナリオをクリアしていくものとなります。プレイヤーはまず「善」か「悪」のどちらに味方するかを選びます。大まかなストーリーは，王国の統治者・アイアンフィスト卿が死んでしまい，その息子たちの間で領地継承の内戦が行なわれるというものです。正当な王位継承者である兄・ローランドの元で人々を暴虐から救うか，それとも悪の軍勢を率いて王国の支配を狙う卑劣な弟・アーチバルトに仕えるか，それはあなた次第です。それぞれシナリオ内容は違いますし，雇うヒーローも毎回違うので，同じプレイというのは２度と起こり得ません。ぜひこの「ヒーローズ オブ マイト&マジックII」の奥深いゲームの世界を堪能してくださいね。







お便りお待ちしています！

〒163-07　東京都新宿区西新宿2-7-1　新宿第一生命ビル15F
イマジニア株式会社　広報課宛

Heroes of Might and Magic, 3DO and New World Computing logos are trademarks and/or registered trademarks of The 3DO Company. Copyright 1996, 1997 The 3DO Company. All rights reserved

SPSスピリッツ

〒960 福島市太平寺字過吹24番地の1
株式会社 エス・ピー・エス
TEL(0245)45-5777

こんにちは〜!! 新緑の候，読者のみなさま，いかがお過ごしでしょうか?
さて，今月はみなさんに聞いてもらいたい，と〜ってもうれしいニュースがあるんですよ。さて，どんなニュースかというと，なんと4月からSPSにプログラマのお兄さんが，3人も仲間入りしたんです!!う〜ん，やっぱり人が増えるといいですね。会社の中がにぎやかになって。今まで，ちょっとだけスペースに余裕があった開発室が一杯になっちゃいました。プログラマの方々はみ〜んな男性なので，よ〜こちゃんとしては女性のプログラマがいればいいのに，なんて思ったりはしますがこの新しく仲間入りしたお兄さんたちと仲良くお仕事をがんばりたいと思っております。新入社員の歓迎会も無事（?）終わり，親睦を深めたところで，仲良くお仕事をするということの第一歩として，この3人のお兄さん方に自己紹介を兼ねてSPSスピリッツに登場してもらうことにしました。一番手は，よ〜こちゃんと同じ年の（え，何才か気になるって?それはもちろん，ひ・み・つ。な〜んちゃって）安藤くんからのスタートです。みなさんど〜ぞお楽しみに!!
それでは，今月も元気よくSPSスピリッツいってみよぉぉぉ〜///

AOKI×AOKI

今月は例の合言葉『G.C.R』,『D.B.J』の最後の省略合い言葉を発表することになりました。その前に4月号プレゼントの当選者発表をしよう。北海道札幌市 羽根田 浩くん，宮城県仙台市 安達 裕二くん，福島県郡山市 轟田 由紀さん，東京都世田谷区 中馬 ユリさん，愛媛県松山市 青山 貴之くん，でした。おめでとう!以上の5名にはS.P.Sから出たPS用ソフト全集を送ります。楽しみに待っててね!予想以上にハガキが来てAOKIはスッゲービツクリしたよ!はずれたみんな，ごめんっ!はずれたみんなにも粗品送りますね。

さて，そろそろ最後の省略合い言葉を発表しようかな。最後の合い言葉は『P.B』でしたー。って言っても何の事かよくわからないよね。まあ，後々わかるようになるからさ。その時が来たらこれは何の省略か教えるよ。わかった人がいたらハガキに…いや，わかった人がいたらその人はかなりすごいね。それと，先月号の問題のヒントで『ミニクーパーの側に貼ってある』って書いたけど，実はそれ『BP』だったみたいで……ごめんなさい。逆だったみたい。『BP』って書いて送ってくれた人達も正解者にしますから安心してくださいね。っつーことで今回のプレゼント企画はおしまい。来月は最後の5月号プレゼントの発表だから，ハガキを出した君，楽しみにしててくれ。

SPS最新情報：今月の最新情報はなんだろね?!ん〜，そう!今，S.P.Sで流行っているゲームソフトがあるんだけど，超面白い!実際，AOKIもハマってる!秘密だけど。って，最新情報はどうなってんだ!って感じだよね，失礼。また今度にして。

ところで最近あったかいね。いきなり雨降る時もあるけど，いいね。こうやってだんだんあったかくなって来ると，キャンプに行きたくなっちゃうよね。あっ，そうそうAOKIはまたスキーに行ってくるよ。じゃまたね。

新入社員其ノ一

皆さん，クサヤという食べ物を御存知でしょうか? 普通，酒の肴などに出されるものなのですが，何ともはた迷惑なものは，その匂いにあると言えます。

……と，くどくどと書き始めましたが，はじめまして。新人の安藤です。どうして突然，クサヤなのかと言いますと，新入社員歓迎会にて食べたのです，クサヤ……。

それは宴たけなわの二次会の席にて，いつ誰が注文したのか，一皿のクサヤが運びこまれました。来るや否や，皆その強烈な臭さに非難ごうごう。挙げ句の果てに，お店の人に戸を閉められて隔離させられる始末とまでなってしまったのです。

でも，クサヤの匂いは，漬け汁がクサヤの蛋白質を分解するときに発生するものと言われます。そして，その漬け汁は何百年も変わることのないように継ぎ足されていくのです。SPSも新しいメンバーが続々入ってきますが，変わらない「匂い」というものは受け継いでいきたいなと思っています。……でも，SPSは臭くないですよ。

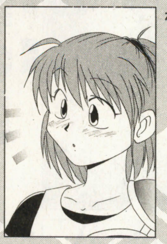
安藤君，どうもありがとう。本当に，メチャ臭かったですよ，クサヤは…。よ〜こちゃんはあまりの匂いで，残念ながら食べることができませんでした。噂には聞いていたけど，予想を遥に上回るすごさで，も〜，びっくり。あれ，そ〜いえば，安藤君はおいしそ〜に(?)クサヤを食べていたような気がする…。

S✦プリ 今回だけマイコさん提案を使ったよ。

今月もたっくさんのイラスト葉書ありがとうでござる。 By よ〜こちゃん

◀栃木県 P・N 紫月葵
はじめまして。とってもセクシーなルルーをありがとう。これらもど〜ぞよろしく!

◀茨城県 P・N 高柳里夢
これまたセクシーなサタンさまですこと。

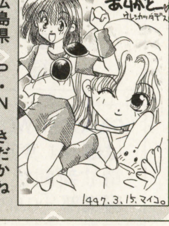


◀東京都 P・N ぶんちょ
ぷよSUNのドラコが，好きなんですね。かわいいですよね。

◀東京都 P・N みどひ
よく見ると，ぷよぷよのキャラがいっ〜ぱい。食べられちゃうのはかわいそう…。

◀神奈川県 P・N たぬき
ウィッチの魔女の感じがとってもよくでているイラストですね。

◀広島県 P・N さだかね
コレキヨ
よかったね，コレキヨさんの夢が叶えられて。念願のマイコンさんの隣にのせちゃいます。



◀京都府 P・N マイコ
大好きなマイコさんがいなくなっちゃったらすごくさみしい…。これからもイラストまってます。

◀福島県 P・N 文月環戯菜
え〜っっ，オリジナルのキャラを100人もつくった友達がいるの?すご〜い!!

◀大阪府 P・N にんじん嫌い
このシェゾは『もしよければ，里夢さまへ』ですって。

◀東京都 P・N くるくるちょぴん!(初)
はじめまして。とってもかわいらしいアルルをど〜もありがとう。これからもよろしくね。

CAPCOM WORLD

㈱カプコン本社ビル　〒540 大阪市中央区内平野町3-1-3

GWももう終わり，みんなはどーんな連休を過ごしたのかな？
T・Aは今年10周年を迎えるロックマンのイベント「ロックマン大博覧会」に行ってきたのだ！
当日は，4月のTGSでも実施したPS「ロックマン　バトル&チェイス」(好評発売中！)のグランプリ・レース大会決勝や，PS/SS「ロックマンX4」など，話題の新作ソフト展示に様々なアトラクション・イベントとおお賑わい!!　来てくれた皆さん，どうもありがとう!!
まだまだ続く『ロックマン　10TH ANNIVERSARY』，次のアクションに注目，なのだ。

春はなないろこんな色，虹色町の奇跡

全国5千7百万人のファンの皆様，お待たせしました！ACで大好評の業界初恋愛アドベンチャークイズゲーム「QUIZなないろDREAMS　虹色町の奇跡」が遂に，PS/SSに移植決定です!!（ドンドンパフパフ）ルーレットをまわしてあの娘にアタック!!　クイズに答えて好感度UP！虹色町に住む可愛い女の子たちが出題するクイズに答えてイベントクリアすると，ドキドキの恋愛ストーリーが…♥SFあり，魔法あり，純愛ありのあっと驚く展開，多彩なグラフィックが楽しめるのです。もっちろん，CSオリジナル要素だって盛りだくさん！登場キャラクターの全セリフを音声収録，感情移入度がさらにアップ！…などなど，今はまだ明かせない事が多いのですが，より(LOVE)^{2}な内容になること間違いなし！です。6月の発売に向けて頑張っていますので，お楽しみに♥

そしたら夏は…？ACの情報

まず，この号が出る頃にはもうお店に並んでいるはず…！痛快無比のスラップスティックアクション，「バトルサーキット」登場です！4P協力プレイが可能，個性的な5体のサイボーグを操って，戦闘回路(バトルサーキット)に火花を散らせ！RPG要素として，稼ーいだ賞金でショップにて必殺技を購入する事もできるから，高額賞金を手に入れればどんどん強力な必殺技をGETできるというわけ。痛快無比，迫力のアクションをぜひ体感してくださいね!!

……そして，人気爆発のシリーズ最新作，「ヴァンパイア　セイヴァー」，TVでも話題騒然，木梨憲太郎画伯の新キャラ大活躍！の「MSH VS. STREET FIGHTER」も近日稼働予定です。木梨憲太郎画伯が描く，「MSH VS.～」の新キャラ「憲麻呂」はもう見てくれたかな？「生ダラ」のON AIRも見逃さないでね!!

連載コラム(ウソ)/T・Aの小部屋

いやぁ，続いて良かった良かった！

2回目の今日は，ロックマン講座を開きます♪知ってる人も知らない人も読んでください（ませ)^2。ロックマンは，1987年12月にファミコン版ソフトとして誕生しました。以来「ロックマンワールド」「ロックマンX」と，シリーズはどんどん増え，「ロックマン」シリーズもついに8作目へと突入！

そして今年はロックマンが生まれて10年目，10周年を記念して盛大にお祝いをしていきたいなぁと思っています。ソフトの発売はもちろん，イベント・キャンペーン等もいろいろ実施する予定です。皆さんもどんどん参加してくださいね！

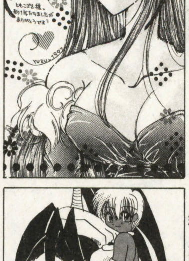
えー，そこで今月のプレゼント。ロックマングッズを2名様にお贈りしまーす。

クイズの答えと，住所・氏名・年齢・職業・電話番号・ご意見等を記入の上，下記宛先迄ご応募ください。6月7日消印有効です。！

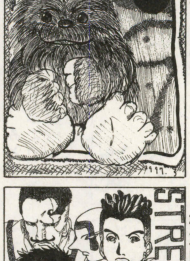
Q：ロックマンの誕生日は次のどれでしょう？
①12月3日　②12月17日　③12月22日

イラストギャラリー

今回は異色モノと移植モノのお葉書が多かったです。
「なないろ」のイラストもどんどん送ってきてくださいね！
たくさん集まったらキャラクターコンテストなんてひらきたいなぁ。待ってますっ。



合格おめでとう!!これからもよろしくね。トーンびしばしのモリガンお姉さま。綺麗ですね♥
◀三重県・譲葉



つぶらな瞳が可愛いのです♥（うっとり）「セイヴァー」でも使ってあげてね！
◀神奈川県・たぬき

早速きたぞ，『憲麻呂』！！！「東京ゲームショウ」でのゲーム大会模様，見てくれましたか？イカしてるでしょ！
◀宮城県・お調子者55号

双子状態のモリガン&リリス。リリス，こんなに胸ないんじゃ…あ，いやいや。
◀群馬県・ふじさき

描きも描いたり11人！よくぞ入れてくれました。どのキャラが一番好きですか？
◀栃木県・mist

女の子がむちゃ可愛い！と評判の「なないろDREAMS」。妖精のお話あったらいいよねえ。うん，もしかしたらもしかするかも？
◀京都府・さえき司

インターネット カプコンホームページ アドレス

http://www.capcom.co.jp/

カプコンソフト情報

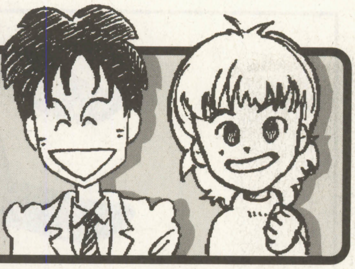
大　阪	06-946-6659
東　京	03-3340-0718
札　幌	011-281-8834
松　山	0899-34-8786
名古屋	052-571-0493
仙　台	022-214-6040
広　島	082-223-3339
福　岡	092-441-1991

CAPCOM WORLDへの質問やイラストは〒141 東京都品川区東五反田1-11-15 電波新聞社　マイコンBASICマガジン編集部「CAPCOM WORLD」係まで

SEGAのヘンな話題やちょっとお得な情報ならおまかせ!!

ベーセガ

マイコンBASIC
SEGA OFFICIAL
VARIETY SPACE



今月もおたより特集しようと思ったら…

みき 竹崎さん，なんと，おたよりがほとんど来てません!! どうしますか!?

竹崎 先月のおたより特集で，今月はおたよりがたくさん来るという計算だったのに。

みき 世の中，そんなに甘いもんじゃありませんよ。

竹崎 そうだな，常に不測の事態を考えて行動してこそ，優秀なサラリーマンだ。何事にもイレギュラーは存在するものだからな…。

みき わけのわかんないこと言ってないで，セガサターンの話をしましょう!!

竹崎 おたよりを採用した方には，僕らが作ったベリースペシャルな非売品テレカが贈られるんですよ～，知ってますかぁ～。

みき それは最後に言うべきことじゃないんですか？

竹崎 東京ゲームショーが終わってひとつき経ちましたが，みなさま，いかがお過ごしでしょうか!?

みき ゲームショーで，ついにソニックが発表されましたねぇ。

竹崎 ソニックサポーター募集っていうプレゼント企画もやってます!!

夏に向けてのセガサターンは…

竹崎 夏のラインナップが見えてきました!!

みき 6月に「ソニック ジャム」発売。

竹崎 今，ソニックチームで開発が進んでるけど，結構ビックリするくらいの資料が収録されてるんだ。

みき 社内報の表紙イラストまで収録されてるんですよねぇ。懐かしいです…。

竹崎 3Dのソニックも，オマケとはいえ，かなり作り込んであるんだよ。これで新作を作ってくれ!!

みき 竹崎さん，誰に言ってるんですか!?

竹崎 ま，年末には新作も用意されてることだし，今年はソニックが楽しみだよね。

みき 6月は，「mr.BONES」もありますね。

竹崎 なんか，最近「BONES」の問い合わせが増えてるんだ。特に，今までゲームに興味のなかった人が面白がってる。

みき ドクロって，今，ブームなんですよ。

竹崎 このゲームって，センスのいいファッションみたいなもんだよね。でも，遊ぶとおかしくて笑っちゃう。カッコ良さとお笑いがミックスされた希有なゲームだな。

みき わけわかんないです。でも，買ってね。

竹崎 7月からのサマーシーズンは？

みき 「サウンドノベル・街」「リアルサウンド」といった新機軸タイトルが出ますね。

竹崎 セガサターンを使って，新しいエンターテイメントが提供されるのっていいよね。

みき 「スーパーロボット大戦F」「桃太郎道中記」「サウンドノベルツクール2」ってところも人気作品ですよねぇ。

竹崎 GD-NETは，「スレイヤーズろいやる」「シルエットミラージュ」に全力投球とか。

みき 「X-MEN VS.STREET FIGHTER」や「ラストブロンクス」といった格闘ものもいい出来になるらしいですよ。

竹崎 それを言うなら「サカつく2」と「アゼル」も忘れないでほしいな。

みき こんなことしてたら，タイトル並べているだけでこのページ，終わっちゃいますよ。

竹崎 まとめると，この夏のラインナップはすごいぞ!! そういうことでしょうか？

みき 予算が少ない人も「サタコレ」があるからOKですね!!

竹崎 そんなわけで，大切なのは，今月の中頃までにおたよりが来るかってことだ!!

みき 来るといいですねぇ……。

竹崎 来月のベーセガはどうなるのか!?(続)

大阪府・侍魂イエローぴー玉
今回、ラジオ形式でやってみました

ネタ1、SAGA AGASへのリクエスト。1つ目は、一度もゲーセンで見た事は、なかったけど、グラフィックをひとめ見た時から好きになってしまったずんずん教の野望。
もう1つは、メガCDでたスイッチというゲームです。今までお笑いをテーマにしたゲームを一度も見た事がなかった僕は、これを見た瞬間にやりたいと思ったんですが、小学生にメガドラとメガCDなんて買えるわけなくあきらめてたんですが、あー1度やってみたいできれば新作で。
ネタ2、ベーセガ改造計画
・連載コーナーを作る。例 広報への道、
・ラジオ形式にして文章を書く。
・子供をゲットするためにふろくをつける。例 ベーセガメンバーズカード。セガサターンデコレーションシール。
・ベーセガという名前をせめて表紙に出してもらう。あわよくば、右上にある男女2人の絵を、竹崎さんとみきさんに変えてもらう。
・いっその事、他の雑誌にもセガのコーナーを作る。セガ通とかGセガとかVセガなど。

山形県・おーすん
その後もいろいろな展開が待っているぞ、多分

大分県・ハーツ
サクラ大戦は歌謡ショウも実施されます

和歌山県・敬称略
エヴァはゲームも大好評です。買ってね!!

このコーナーを充実させるための，ご意見，おたより，イラストなどなどクビを長くしてお待ちしています。採用の方には特製テレカなど，非売品セガグッズをプレゼント。SEGA竹崎&ゲーマーみきがおたよりをすべて読んで，面白いコーナーを作っていきたいと思います。すべてのあてさきは，ここや!!
〒144 東京都大田区羽田1-2-12 ㈱セガ・エンタープライゼス CSプロモーション部「竹崎&みきのベーセガ」係

コナミ流。

■コナミ株式会社　〒105 東京都港区虎ノ門4-3-1■

「ゴールデンウィークを無駄に過ごしてしまったなあ」と後悔している人，楽しいことは，休みの日にしかないわけじゃない。聞こえてくるでしょ，年中無休のPARADISE。

ラジ恋班から

「金月真美MOONLIGHT LIPS　ラジオデイズに恋をして」略してラジ恋。

金月真美，丹下桜，バカボン鬼塚の3人が，ラジオ番組制作現場を舞台に展開する，オシャレ系トレンディードラマ仕立てのラブストーリーです。どこまでがノンフィクションでどこからがフィクションか，どこまでがタテマエでどこからがホンネか，見分けることができるあなたは，かなりの通です。

問題作の第4弾は5月3日発売。真美さんや桜ちゃんの多面的かつ深遠な演技力を味わうも良し，マジな恋愛展開をもどかしく追いかけるも良し，ラジオでお馴染みシェーラザードの異国ドラマをかみしめるも良し。写真集テイストのブックレットに見とれるも良し。

「コナミ初心者から，コナミを極めたすなわち「コナミ玄人」まで，様々な深さで楽しめる「金月真美MOONLIGHT LIPS　ラジオデイズに恋をして　vol.4」は，全国CDショップで5月3日発売。推して知るべし。

アヴェ

やぁ♥すっかり気分は常夏娘のハンカチーフなアヴェです。みんな元気でやっているかい？今回は，ほとばしるインテリジェンス月間ということで，いつにもましてアカデミックにお送りしちゃいます。（あん？何言ってるか自分でわかってんのかしら，この子？byさゆ鈴）

考案：人は空腹でもMIDIを聴くか？

滅多なことをいうものではないが，今あなたはモーレツに腹が減っているのだ。しかし目前には，素晴らしいMIDIデータがある。これはどうしたことか？あなたはどうすればよいのか？

だがそんなあなたは，チャーシュウ麺大盛りと半チャーハンを選んでしまうのである。人は「MIDI」は食欲には勝てないのだろうか？根本的欲求に逆らうことは無理なのだろうか？日本人の86パーセント以上がいたずらにそんな日々と日常を過ごしているに違いない。

だが，これからは違う。5月21日からの君の人生における態度が変わるのだ。

ときめきメモリアル　MIDI collection 5/21ついに発売

・ときめきメモリアル〜forever with you〜より30曲をセレクト

・レコーディングで使用したオリジナルMIDIデータ（推奨音源：SC-55）をエクストラトラックへ収録

・ときめきメモリアルオリジナル画像データも収録

・初回限定ピクチャーCD

KICA-7765　特別定価￥3,059

こんなに豪華。お値段据え置きお値打ち価格の3059円。メチャ嬉しいとアヴェは思ったのであった。collection2も作ろう！とも思ったのであった。

ご購入された方へ

ケースは方向をよく確かめて壊さないように開けてください。（裏が表で表が裏？）

ツイパラ3 これが最後のvol.12

出会いがあれば別れがあるということを，ツイパラリスナーのみなさんはイタイほど知っているとは思いますが，いつもよりは長かったとはいえ，三たびツイパラにお別れの時がやってまいりました。

涙のフィナーレ，ツイパラ3vol.12は，第11話からつづき永久の楽園ソルティアスが舞台。重病に倒れたライトを救うべく奮闘するツインビーとパステルに，思わぬ出会いが訪れます。そしてライトは，病院でみんなに見守られる中，ついに呼吸を止めて……。

もはやCDでしか聴けないマリ姉トークやハッピーどんぶり島句も健在。初回限定シングルCDにはNG企画第2弾，「ツイパラ懺悔の部屋」を収録。

ラストステージ，「ツインビーPARADISE3vol.12」は5月21日発売。

みなさんとまたいつか，出会えるためのチケットです。

流石野の言い分
真美姉のNewシングルが出るぜ！編

全国190万8千人の「ときめきメモリアル大好き野郎ども」のみなさま

いかがでした？「月ときNo.10」。ドラマに古式ゆかりが登場すると，どうしてもCDの収録時間が伸びてしまうようで，今回も収録時間ギリギリまでがんばってしまいました。さて，この号でもお知らせしました通り，「月ときNo.11」は「お便り大感謝号」となってまして，CD内で採用されたすべてのお便りに，その葉書を採用した声優のサイン付きステッカーをプレゼントするッス。葉書を出した人はもうドキドキの一枚です。6月4日をお楽しみに！あ，6月の話をする前に，5月21日の金月真美Newシングルのお話をしなければ(←失敗，失敗っと)。今回のタイトルは「ただ声が聴きたくて」。すでに両想いの恋人たちのより深い，より強い想いを歌った歌です。めっちゃ感動するッス！カップリングは金月真美が作詞，作曲を担当した「海にうってつけの日」。この曲は「日本の海」をテーマに，かなりキュートな仕上がりになってます。お楽しみに。

あ，もうこんな時間，レコーディングに行かなきゃ！ではでは。

コナミレーベルインフォメーション

『笑顔で愛してる。』6月4日に発売される國府田マリ子さんこと我らがマリ姉のシングル。これが今までとちょっと違う。気合いが感じられる。種ともこさんの楽曲なんです。アレンジも良いし。これからラジオなどでガンガンかかると思うので，「國府田マリ子」の響きを感じたら，ぜひ一度耳を傾けてくださいね。

さゆ鈴のひとりごと

5月病なんかにかかってませんか？そんなときは気分転換して，1カ月前の自分を取り戻しましょ。さて。さゆ鈴の気分転換，高飛びに出発！みんな，元気でね。あ，でもこれを読んでくれてる頃は戻ってきてるよ，エヘへ。では，元気を取り戻した新しいさゆ鈴，がんばってます，ということで。いってきます！

TG ステーション

TGL
TECHNICAL GROUP LABORATY
株式会社テイジイエル
〒530 大阪市北区松ケ枝町1-3高栄松ケ枝ビル

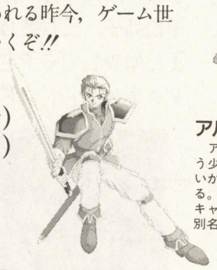
Windows95専用ファンタジーシミュレーションRPG『ファーランドサーガ』絶賛発売中!!

ファーランドサーガー ～時の道標～

何が凄いかって，プレイヤーキャラクターが男一人除いて全員女性!!
男性が弱くなったと言われる昨今，ゲーム世界も女性が強くなっていくぞ!!

制作快調!!
発売日 5月30日(金)
価格 9,800円(税別)

カリン
前作ではまだ8歳だった。長いブランクで腕は落ちたものの，爆炎魔法の使い手としては超一流。幼年期の悲惨な体験から，暗所恐怖症の気があるが，普段は元気印いっぱいの女の子。



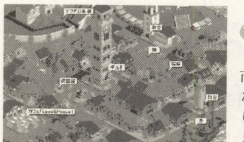
アル
アトラクタの港でカリンと出会う少年。各地を放浪していたらしいが，それ以前の記憶を失っている。今回パーティでは唯一の男性キャラとして不幸を一身に集める。別名パーティの玩具。

サーラ
南国からやってきた褐色の肌を持ったエキゾチックな少女。アルに戦いを挑んで敗れ，それ以降押し掛け女房気取りで彼につきまとう。呪術士の家の生まれで，本人もある程度術を使うが，普段はその鉄拳を振るって敵をなぎ倒す。

アリス
アトラクターの大富豪，マクドガル家の一人娘。過保護な父親から逃げるために家出し，カリンたちと行動を共にする。世間知らずだが，回復魔法の使い手として活躍する。

ソフィア&ルル
エルフの盗賊とハーフエルフの魔法使いという変わった親娘。父親は人間らしいが，ソフィアはそのことについては一切語ろうとしない。

ラディッシュ
歌を忘れた吟遊詩人。アトラクタの教会でシスターの短期アルバイトをしている。アリスとは，幼い頃からの付き合い。メガネがチャームポイントのお天気娘。



●**アトラクタの歴史**
今でこそ，大陸有数の交易都市として繁栄の頂点を極めているこの街ですが，暗い時代もありました。8年前までは暗黒街と呼ばれ，盗賊や海賊が闊歩する街だったのです。もちろん，当時のギルドは犯罪者たちの元締めといった存在で，悪の限りを尽くしていました。それが突然壊滅し，わずか8年で現在の姿になったのは奇跡とも言えることです。これは噂ですが，現在のギルドマスターが大きくかかわっていたということらしいです。

●**見どころ**
なんと言っても，まず最初に目を引くのは，街の中央にそびえ立つギルドタワーでしょう。アトラクタを訪れた人が，まず真っ先に向かうのもこのギルドタワーです。では，アトラクタの名所を順に紹介して行きましょう。

●**ギルド**
事実上，この街の司令塔と言っても過言ではありません。街の行政を行なう他，様々な仕事を請け負う冒険者ギルドとしても運営されています。ギルドの長であるギルドマスターは,かなりの切れ者と噂されていますが，その素性は謎に包まれています。それがこのギルドの危険な魅力をいっそう引き立てているのかも知れません。基本的に，冒険者か仕事の依頼人しか入れませんが，時々観光客にも公開しています。

●**マクドガル邸**
アトラクタでもっともお金持ちといわれている交易王マクドガル氏のお屋敷です。残念ながら私設ボディガードの黒服部隊が厳重に警備しているため，中を見学することはできません。外から眺めるだけにしましょう。ちなみに，マクドガル氏には娘さんが一人いて，溺愛していらっしゃると言うことです。

●**宿屋**
この街に一つしかない宿屋ですが，それだけにかなりの人数を泊めることができます。観光客だけでなく，冒険者にも利用されているので宿泊料もお手ごろ価格となっています。朝食はサービス。昼食，夕食は1階の食堂でどうぞ。夜はにぎやかな酒場に早変わりします。世界各地から取り寄せられた銘酒の数々をご賞味ください。

●**武器屋**
鉱山に近いため，武器はアトラクタの重要な輸出品となっています。旅には危険が付きもの。でも，強力な武器と鎧さえあれば大丈夫！名物親父が笑顔であなたを迎えてくれるでしょう。

●**雑貨屋**
交易都市だけあって，珍しい薬草やアクセサリーがたくさん売られています。特に，名産物のハーブは旅をするにはいくつあっても足りないものです。ここでたくさん買い込んでおきましょう。店主の明るいお姉さんも人気の秘密です。

●**カフェ『Love&Peace』**
観光は楽しいけれど疲れるもの。そんな時にちょっと一休み。カフェ『Love&Peace』で一杯のお茶はいかが？世界各地から取りそろえたお茶やコーヒー，フルーツジュース。お決まりになりましたら，気軽にウェイトレスに声をかけてください。

●**港**
世界各地から色々なものが運ばれてくる港です。神秘の島，エントリヒへ渡る船もここから出ています。

●**教会**
この街の教会はそのステンドグラスの美しさでも有名です。ただいまシスターの短期バイトを募集中。裏の屋台通りでは，名物アトラクタ饅頭も売られています。

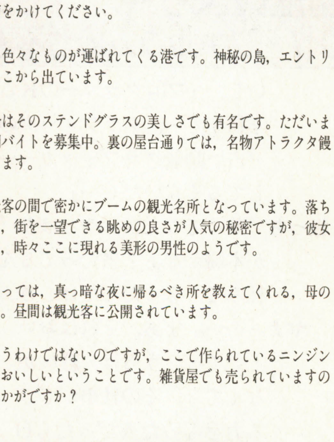
●**墓地**
今，女性観光客の間で密かにブームの観光名所となっています。落ち着いた雰囲気と，街を一望できる眺めの良さが人気の秘密ですが，彼女たちの目当ては，時々ここに現れる美形の男性のようです。

●**灯台**
船乗りたちにとっては，真っ暗な夜に帰るべき所を教えてくれる，母のような存在です。昼間は観光客に公開されています。

●**畑**
観光名所というわけではないのですが，ここで作られているニンジンは甘くて最高においしいということです。雑貨屋でも売られていますのでおみやげにいかがですか？

どこよりも早く緊急速報!! 「魔法使いになる方法2」??

▶新キャラ？



はやくも「魔法使いになる方法」の続編が開発されているらしい……発売日，価格は全くして未定だけど，魔法使いファンは刮目して待つべし!!

サターン版美少女格闘ゲーム
A.V.G
～ヴァリアブル・ジオ～

プレイステーション用ボードゲーム
えこのKIDS
～誰が為に金は成る～

サターン用S/RPG
フォーランドストーリー
～破亡の舞い～

プレイステーション用S/RPG
TILK
～青い海の少女～

絶賛発売中！

今月のイラスト

◀海津郡　MAYOさん
「魔法使いになる方法」のナッツだ！　みんなはどのキャラでプレイした？
どのキャラも違うストーリーがあるので，クリアした人も違うキャラでプレイして見よう！　また趣の異なる発見があるかもね！

▶志木市　宮崎さん
「ファーランドサーガ」のファムだ！
宮崎さんからの質問「T.T」の本名って何ですか？
早速，聞いてみたところ本名も「T.T」だそうです！

◀香川県　NULLさん
懐かしのファーランドストーリーのキャラのフェリオさんで～す。
ファーランドストーリーの1と2を納めてリニューアルされた「ファーランドストーリー～4つの封印～」ももうすぐ発売されるから楽しみに!!

インターネット ホームページ

いよいよTGLも，ホームページを開設したぞ!!
内容も，どんどん充実していくので，こちらもよろしく!!

URL http://www.tgl.co.jp

スタッフ募集のお知らせ

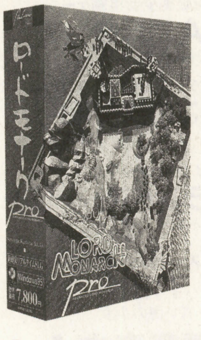
当社ではゲーム開発スタッフ及び営業のアルバイトを募集しています。詳細は当社担当までお問い合わせください。

職　種：アニメーター，グラフィック，プログラム(家庭用ゲーム機，制御系経験者可)シナリオ，ハードウェア，営業
連絡先：06-354-8721(代)総務部(中島)
勤務先：大阪北区(南森町)

Falcom® NEWS EXPRESS

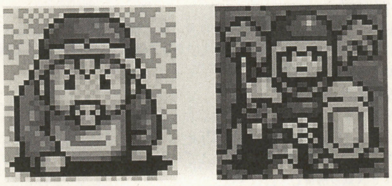
〒190東京都立川市曙町1-14-13立川MKビル
TEL.0425-27-6501㈹　FAX0425-28-2714
日本ファルコム株式会社
スタッフ募集中

お待たせ！「ロードモナーク Pro」発売！
期待の「ソーサリアン forever」もついに6月に！



◀今回のパッケージは、このCG。見かけたら、迷わず掴んでレジへ直行せよ。

ヤナ「ふぁ〜ぁ……」
坂っち「眠そうだねぇ。春だからかな？」
ヤナ「ううん，『新英雄伝説』やっててね，いいとこでさぁ，やめらんないのよ」
坂っち「9日にはレギュラー版も発売だしね」
ヤナ「いや！MIDIとマウスマットつきのプレミアム版を買わないと通とは言えない！限定版だし早くしないと手に入んなくなるかもしれない」
坂っち「でた〜，プレミアおたくが……。でも，またまたヤナが寝不足になりそうな話があるんだな」
ヤナ「え，一体なんでしょ？」
坂っち「待ち望まれていた『ロードモナークPro』が5月30日に発売されるの。もなくぃーんとしては，ほっとけないでしょ？」
ヤナ「アドバンスド・モナークもWin95で遊べるの？　えー，うれし〜。ヤナあれが一番好きなんだ。すっごく難しいからこそ『クリアしてみせる』っていうか……モナーク魂を揺さぶられんのよねっ」
坂っち「そんなに嬉しそうな顔されたら，私まで嬉しくなってきちゃうな。あと6月には『ソーサリアン forever』もプレイできるよ。発売が決まったから広報の中原さん忙しそうだもん」
ヤナ「毎月新作が遊べるなんて信じられなーい。もう寝不足になってもいい！」
坂っち「おいおい，そんなんで仕事中居眠りしないでよねっ。」
ヤナ「う！睡眠はちゃんと取りましょうネ」



▲お邪魔キャラたち。このゲームでは勇者は敵なのだ！赤ん坊も小さいくせに手強いぞ。

～ある日の無駄話風景より～
えっ，ゲーム業界未経験者ばっかり!?　ファルコムの七不思議？

ヤナ「ねぇ，ファルコムの求人って，他社とはちょっと違うの，気が付いた？」
坂っち「えっ，なに，なに？　何のこと？」
ヤナ「一般的に，『実務経験者優遇』って掲載してあるところ多いじゃない」
坂っち「そう書かれると凄い才能があったとしても，未経験者は，応募しにくいよね…，なんか躊躇しちゃう…」

▲坂っち

ヤナ「でしょー」
坂っち「あっ，でもファルコムのって」
ヤナ「やっと気づいたか，節穴ねぇ〜。その言葉がないのよー。うちには。ファルコムってゲーム業界経験者がほんと少ないの。『我が社の七不思議』の一つ。実は，ヤナもそうなのだ」
坂っち「えっ，そうなの？」
ヤナ「赤坂の一流企業のOLだったのさ。他にも，例えばぁ…，ゲームデザインのFさんは，元区役所勤めだったらしいし，…プログラマーのKさんは土木学科卒で…，グラフィックのOさんは『占い師兼グラフィッカー』って自称してるくらいだし…」
坂っち「兼ってことは，やっぱり『占い師』が本職かなぁ？当たってるんだよ〜，私みてもらったんだけどさぁ」
ヤナ「……。まぁ，それはおいといて…。うちは，経験がなくても，その仕事ができる力をもった人だったらOKだってことなのよ。」

▲ヤナ

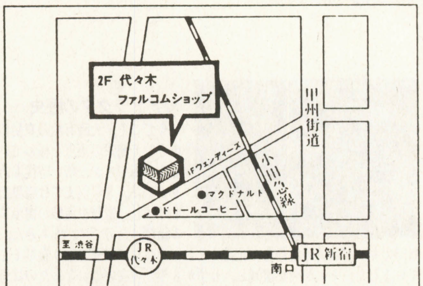
坂っち「そういえば，Wさんは，『趣味で絵描いてただけで，ここにくるまでパソコンで描いたことはなかった』って話を聞いたことあったっけ…」
ヤナ「そうでしょ。結構いると思うんだ〜。独自にプログラム組んでゲーム作ったり，絵を描いたり，作曲してる人。そういう中で『ゲーム好きだけど…』って諦めてる人には，凄いチャンスだと思うなぁ〜，ファルコムって」
ヤナ「それに，開発だけじゃなく営業や広報，総務・経理は，やる気が何より大事なポイントだから，これまたチャンスだよねぇ」
坂っち「そうだねぇ…，ところでさぁ，うちの社の七不思議って一体何？」
ヤナ「まっ，それは今度ね」
坂っち「えーっ，教え…」

こんな2人もおもしろい経験の持主に会えるのを楽しみにしてます。(でも，それなりの常識も備えててほしいかな…) 募集要項希望の方は，請求ハガキを送っていただくか，ホームページをご覧ください。
宛先：採用担当BFN6係
http://www.falcom.com/

代々木ファルコムショップのNEWラインナップ商品!!

■ファルコムCDドラマで活躍中の方を含めた声優さんグッズやCDを取扱い開始。荒木香恵，井上喜久子，岩尾潤子，笠原弘子，金月真美，草地章江，國府田マリ子，小森まなみ，桜井智，林原めぐみ，氷上恭子，平松晶子，三石琴乃（順不同）など。まだまだ増やしてく予定なので「扱ってほしいリクエスト」ドシドシお葉書くださーい。

■イラストコンテスト'97夏及び秋作品募集!!
締切　夏：7月21(祝)　秋：9月28(日)
作品はファルコムショップへ郵送か，持込みしてください。詳しい応募方法は気軽にお問い合わせください。上位入賞から参加賞まで準備してみんなの作品待ってまーす。



〒151 東京都渋谷区代々木1-37-2 ショーAビル2F
TEL.03/3379-7723
営業時間10:00〜18:00　毎週水曜日定休日

第47回 マジカルステーション

〒651 神戸市中央区葺合町馬止1-10マジカルビル　魔法株式会社
☆魔法株式会社ホームページURL　http://www.mahou.co.jp

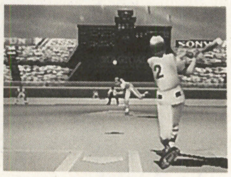
はじめまして。ECEです。
遠い国に旅立ってしまったみずぴょん先輩から，マジカルステーションの担当を託されました。これから，よろしくお願いします。
実はこれを書いている時点で，まだ入社10日目。そんな奴に任せてどうする？　普通の会社なら，まだ研修とかしているんじゃ？　などと，なんて適当な…，もとい，なんて新人にチャンスをくれるいい会社なんだろうと考える毎日です。
などと，会社に対するヨイショはこれぐらいにして，緊張の今月の“まじすて”スタート！

◯新担当記念プレゼント◯

こんな若造が担当になって，読者の皆さんまで不安になりました？　だけど，心配ご無用。僕が頼れる人間と見込んで，みずぴょん先輩は僕を指名したんです。きっと。
というわけで，早速。僕の頼れるところをお見せしましょう。前々担当のこまっぴ先輩，読者プレゼントしたいんで何かくれ！
「何寝ぼけた事いってんの。それより，この荷物，上に持ってあがって。あと，部屋の掃除も。ゴミ捨てもね。それから，………(延々続く)。それ全部したら何かあげてもいいわよ」
どうですか，このスマートな交渉。見事，『花火職人になろう！』特製マウスパッド10枚獲得してきました。そこで，はがきに住所・氏名・電話番号は必ず記入して，あと何か，“まじぎゃら”のお題，イラストなどECEを喜ばすものを書いて送ってください。面白かった人10人にこの特製マウスパッドを差し上げます。

◯「甲子園V」5月16日発売！◯

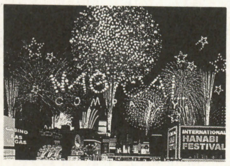
大変お待たせしておりました。「はよ出さんかい」というお叱りの声と，それより多くの励ましの声に支えられて，プレイステーション専用ソフト「甲子園V」を5月16日に発売します。
全4089校のデータを収録！
オリジナル投球フォームや，ボールの握りがエディットできる投球エディット！
ウグイス嬢のアナウンスや，ユニフォームを替えることのできる選手エディット！
この豊富な内容で，自分が母校を甲子園優勝に導くという，あなたの夢をかなえます。



対応機種　：プレイステーション
発売日　：5月中旬
価格　：5,800円（税別）
プレイ人数　：1～2人
メモリカード：2ブロック必要
ジャンル　：スポーツ＆シミュレーション

◯第2回花火コンテスト開催中◯

Windows95用ソフト「花火職人になろう‼」第1回花火コンテスト締め切り後，ユーザーから，間に合わなかったから第2回を開いてほしいという要望が多数！
ユーザーの声を大切にする魔法が，この声を無視する訳がありません。ということで，第2回花火コンテスト開催中です。
第2回の締め切りは6月16日。優勝賞金は前回と同じ10万円。また今回は，花火一発の出来を競うユニーク花火部門もあります。
詳しくは，魔法のホームページか，お店のチラシを見てください。前回参加できなかった人もぜひ応募を‼



対応機種：Windows95（CD-ROM）
発売日　：好評発売中
標準価格：9,800円（税別）
ジャンル：打ち上げ花火シミュレーション

◯第2回順位認定戦キャンペーン◯

大好評の「将棋最強2 for Windows95」の順位認定戦。しつこいようですが，ユーザーの要望にこたえる魔法としては，これも第2回を開催しないわけにはいきません。
将棋最強戦全100問の成績を，全国の将棋ファンと競います。最も優秀な成績をおさめた方には豪華賞品と，羽生も狙っているという（?）名誉ある最強位を差し上げます。
詳しくは，魔法のホームページかチラシをご覧ください。腕に覚えのある方の挑戦をお待ちしています。

対応機種：Windows95（CD-ROM）
発売日　：好評発売中
標準価格：12,800円（税別）
ジャンル：将棋

☆まじかる・あ～とぎゃらりぃ☆

◆今月のお題「モンスター」

担当がかわっても，まじぎゃらは健在です。今回のテーマは「モンスター」。定番モンスターから個性的なオリジナルモンスターまで，幅広く集まりました。次回は，ザ・キング・オブ・モンスター（?）の「ドラゴン」の発表です。

〈イラストを送るときの注意〉

1．自分の住所・氏名・ペンネーム・イラストに描いたキャラクターの名前を書く。できればキャラのプロフィール等も添えて。
2．上記住所マジカル・アートギャラリー係（略してM.A.G.係）宛に送る。まとめて送るときは封書がおトク。
3．イラストは，ハガキサイズの厚手の紙に描いて。薄いのはダメ。

名前がなかったり，切手が貼っていないものがときどきあります。ポストに投函する前にもう一度確認を！

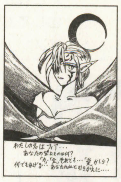
◆8月号のテーマ

8月号のテーマは，「猫」です。本物の「猫」から，猫系モンスター，ネコ耳の女の子まで何でも受け付けます。
また，その後のテーマも募集中。詳しくは読者プレゼントの所を。今までファンタジー系のお題が多かったけど，それにこだわらなくてもOKです。

金のトカゲ男賞

◀比呂

「ペイジ」有能なリザードマン。だけど方向音痴らしい。悪役にされがちなリザードマンだけど，コイツはとてもやさしそうです。ということで，記念すべきECEのまじぎゃら第1回金賞は比呂さんに決定！



▲愁

「フィア」血と引き換えに何でもくれる。ジュース目当ての献血よりこっちを選びます。

▲ふじさき

「ケイタ」鳥類だから消化器弱いって？　手も羽根もある時点で，鳥類じゃないんだけど…。

▲高柳里夢

「ユクリナ・ラ・ラクーン」好奇心旺盛なスフィンクス族の子供。イモムシ少年と一緒に暮らしています。

銀のきつね賞

◀鈴木有人

「キツネン」この筆使い，この構成力，この発想。すべてにおいて脱帽です。キツネときて，油揚げでなく魚が大好きだという設定に，鈴木有人さんの非凡さが現れています。

▲紫月葵

「???」見てのとおりのケルベロス。紫月さん，ファンタジー以外のお題待ってます。

▲千虎竜

「リィン」まだ幼いラミア。陽気な女の子はモンスターでも歓迎。今月のテレカ当たり！

▲るてんしと

「ラーニア」巨人族の女の子。とりあえず女の子を描いて，あとでお題に合わせるとは。

五月晴れに なにわ通信

PRESENTED BY マイコンソフト

タイトル・イラスト：長崎県・かみら
タイトル冠文：大阪府・微風木影

ADDRESS● 〒530 大阪市北区中之島3-2-4
朝日新聞ビル6F 電波新聞社大阪本社内
マイコンソフト株式会社 なにわ通信係

こんにちは！暁です。

いやはや，3月末の電気街（大阪・日本橋）はすごかったです。行くんじゃなかった……と後悔しました。

お店によっては，一度入るとなかなか出れなかったり，レジで30分ぐらい待たされたりと，とにかく人が多くて大変でした。

なにせ，消費税アップ前の最後の土日でしたからね。

挙げ句の果てに，学生が春休みだったし…。

東京の秋葉原は，もっとすごかったんでしょうね。

それにしてもこれ以上，消費税を値上げするのは勘弁してほしいですよね。

マイコンソフト危機一髪!?

3月の中旬頃に，マイコンソフトが入居しているビルで火事がありました。

地下で出火したにもかかわらず，煙はビル全体にまわっていました。

ビルの中は空調が効いていて外部とは隔離されていますから，煙は外に出ずにビルの高いところに昇って行くんですね。階段などから煙が流れ込んできました。

しかも，じわじわとゆっくり煙が入ってくるので気付きにくいのです。避難命令がでなければ，すぐに火事だとはわからなかったです。

ビル火災では火よりも煙のほうが恐いというのを実感しました。

出火原因は，地下にある朝日新聞社の輪転機の取り替え工事中に溶接か何かの火花が燃えやすい物に引火したのだそうです。まあ，煙はすごかったですが，けが人などは出ていないようでした。

それから2～3日はビル中が焦げ臭かったですけど。

新製品SELECTY21

さて，21ピンRBGセレクターの「SELECTY21」はもう購入されましたか？

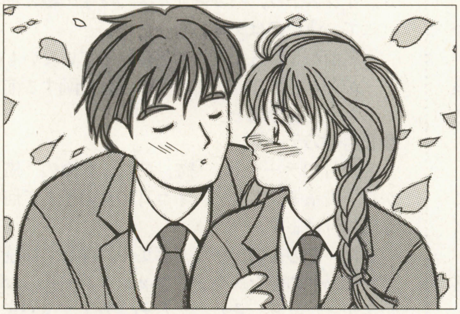
当社製品のXRBG-1やDISPLと組み合わせて使用すればとっても便利ですので，是非お試しください。

価格は7,800円（税別）です。

ありがたいおハガキのコーナー 私のシテオク体験談

懸賞に応募するためにレシートが必要なのに，レジのおばちゃんが勝手にレシートを捨ててしまいました。あわてて僕が「レシートちょうだい！」と言ったため，事なきを得ましたが，自分の店のキャンペーンを忘れないでほしい。（東京都・正木柾）

きっと，レジのおばさんは，後でごみ箱からレシートを取り出して自分が応募するに違いない！一見忘れたように見せかけた計画的な犯行かも……。（暁）



宮城県・丹波屋又蔵
5月号の続編！彼は，勇気を出して，ついに告白したようです！そして……。
描いた丹波屋さんも赤面ですか？

栃木県・mist
はじめまして！
これからも，たくさんの投稿をお待ちしております。次回作も期待してます！

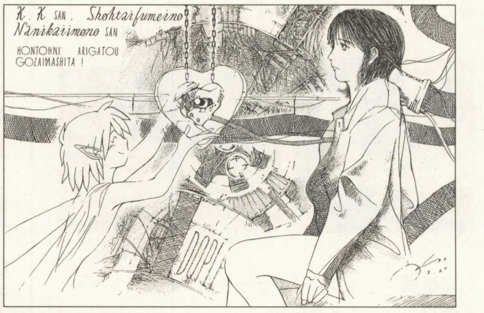
京都府・さえき司
はじめまして……ですよね。
ところで，くるくる回ってるウサギさんを一匹もらえませんか？

茨城県・高柳里夢
すごいものを載せてしまった。
たまにはこんな作品もいいかもしれませんね。

大阪府・風魔いぶき
この絵はトーンを張らないほうがよいと思いますよ。丁寧に描くことは大切だと思いますが。

東京都・村田オレンヂ
姐さんの視線がたまらなく魅力的。思わずドキッ〃としてしまいます。兄貴のほうも服のセンスが良いですね。

埼玉県・犬上比砂耶
はじめまして！他にもボールペンで描いてる人はいます。ただ，線が薄すぎたりするとうまく印刷されないかも。



神奈川県・和々草
「空想」という言葉がふさわしい作品だと思います。
人形（ロボット？）のうつろな表情と，妖精の生き生きした表情が印象的。
ハート型の心臓（?）のデザインもおもしろいですね。

DENNOH D Information

5 1997

1 バンタンのダークサイド…

みなさんこんにちは！ 有意義なゴールデンウィークを過ごせたかな？ 五月病になんかなってないかな？ 生活リズムを狂わせてないかな？…って、それはたぶん私の事だね。

私、トッリメ野沢じゃ、2月におこなわれた「合評会」に無事出席して、めでたく本科生（2年生）に進級することができたのだ。合評会は、バンタンで進学するためには避けては通れない試験で、気を入れて臨まないとスッゴク恥ずかしいことになりかねない。だが反面、先生達に自分の実力をアピールできる絶好のチャンスとも言える。

他にもいろいろと課題を消化しなければ進級は危ういが、実際はよっぽどの問題児でなければ留年するようなことはない。これは、才能を発掘するためには、ヤル気がある限りむやみに生徒を切り捨てないという学校側の意志の表われであろう。生徒の中には、学費の関係で留年が許されない、という事情の者が結構いるみたいだしね。

とはいえ、何かしらの訳があって学校へ来れなくなり、その姿を消していく者もいなくはない。クラスの仲間が減ってしまうのは寂しいけれど、心を鬼にして「彼はこの世界から脱落したのだ」と自分に言い聞かせるしかない。それに、他人の心配をするほど余裕はないかもしれないのだ！ こんなこと書いてる私が退学しちゃったりしたら、それこそシャレにならんな。フフフ、その時はこの「電脳インフォメーション」の最終回である！ そうならないよう、みなさん応援お願いいたします。

2 これが「制作実習」だ!!

1月号のこのページで、チームをつくってのゲーム作りについて書いたけど、それと同じことを、なんと学校の課題としてやることになったぞ。それが本科生対応の科目「制作実習」なのだ。これについての詳しい話を、バンタン・ゲームスタジオのカリスマ、横畠先生にお聞きしたのでざっと説明しよう。

この科目は週に一度、まる一日使ってゲームデザイン、シナリオ＆ライター、ゲームグラフィック、ゲームプログラムの各コースの合同で行なわれる。6人の先生（もちろん現役のプロ）が生徒を集めてチーム分けをするのだが、もし他のコースに気の合う仲間がいて自分達でゲームを作りたいという場合は、先生を納得させられればOKだ。

チームを組んだら、年度末までの約1年計画でひとつのゲームの完成を目指す。原則としてチームの方向性は担当の先生が決め、プログラミング、グラフィック関係、シナリオ関係、企画関係と、それぞれの専門分野をそれぞれのコースの生徒が担当するのがセオリー（来年はゲームサウンドコースも開講されるから、サウンド関係も万全だ）だが、先生を納得させられたら例外も有りうる。

作るものはゲームだけかというと、そうではない。ゲームのマニュアル、ポスター、あわよくばパッケージデザインもして、ひとつの製品を完成させる。チームの趣味によってはキャラクターのフィギュアとか作りそうだな、それも楽しそうだけど。開発環境については学校の設備を利用できるから心配はいらない。マックやDOS/Vがたくさん揃っているからね。

そんな感じで進む作品制作だが、年末までに完成していなければならない。どんなゲームでも、とりあえず最後まで完成していることが最重要だ。そしてなんと！ 聞くところによると、高い評価を得た作品は「発売される」というではないか。もしやコンシューマで発売するなんて事になっちゃうんだろうか!? プロを目指す身としてはとてつもなく気になる話だ。

「制作実習ならみんな意欲的になりますし、実際のゲーム開発に近い環境で進んで行きますから、就職したときにもすんなり現場に入って行けるでしょう」と、最後に横畠先生のコメント。そうか、そういう狙いがあるわけね。

いかがだろうか？ つまるところ、バンタンに入学すれば、即ゲーム開発が体験できるわけだよ。皆、興味を持ってくれたかな？ 私は既に、かなりヤル気です。

3 ポリゴンは苦手だぞ、と

4月現在、遅ればせながら「FFⅦ」をやっております。学校で3DCGを勉強してる私も、この背景のCG技術はすごいとしか言えない。それでいて宝箱とかも見つけやすいしね。しかし視点を固定していないため、移動可能な場所が分かりにくいなど、まだまだ問題点は多いと感じた。皆はどう思う？

EVENT INFORMATION

5月 6日～10日：学校説明会
5月19日～24日：学校説明会
5月18日：総合説明会＆体験入学

VANTAN DENNOH INTELLIGENCE COLLEGE
バンタン電脳情報学院
●ゲームプログラムコース ●シナリオ＆ライターコース
●ゲームデザインコース ●ゲームサウンドコース
●ゲームグラフィックコース ●ゲーム開発研究コース
〒150 東京都渋谷区東3-22-14 0120-51-0505

ワープロ
パソコン通信

BBS電話帳スペシャル

'96年4月に小社から出版された「インターネット/パソコンBBS電話帳1996年春夏号」の中から，毎月特徴のあるネットを紹介します。

新しくネットワークを開局された方や，オフライン・ミーティングなどのイベントを予定していらっしゃる方など，こちらのコーナーまでお知らせください。〒141　東京都品川区東五反田1-11-15　電波新聞社「マイコンBASICマガジン」BBS電話帳スペシャル係まで。

☆今月の特集☆

●アウトドア

キャンプ，釣り，スキー，山登りなどアウトドア中心のネットワーク

●ペット

ペット愛好家の集まるネットワーク。ペットの相談など気軽にできます

アウト EAN
旅人，登山者，冒険者を支援するネット

アクセス電話番号：03-5572-7789
運営時間：24時間
入会方法：オンラインで申込み後IDを郵送
入会金：無料
会費：無料
ゲストID：GUEST
ゲストパスワード：なし
住所：〒150　東京都渋谷区神宮前3-35-8 ハニービル青山5F
運営者：(株)イースト・ネットワーク
連絡先電話番号：03-3470-1921

アウト 斑尾高原スキー場情報ネット
斑尾の事なら何んでも…入会もよろしく

アクセス電話番号：0269-64-3081
運営時間：24時間
入会方法：GUESTでアクセス入会手続きで
入会金：無料
会費：無料
ゲストID：GUEST
ゲストパスワード：なし
住所：〒389-22　長野県飯山市飯山11488
運営者：斑尾高原ホテル，斑尾高原観光協会
連絡先電話番号：0269-64-3311

アウト ウエルネスネット“IBIDAS”
人が粋々・まちが活々・自然が生々元気な局

アクセス電話番号：0585-22-5000
運営時間：24時間
入会方法：ゲストでアクセス後，「L」コマンドで会員申し込み。後日，IDとマニュアルを郵送
入会金：無料　会費：無料
ゲストID：GUEST
ゲストパスワード：なし
住所：〒501-06　岐阜県揖斐郡揖斐川町三輪133
運営者：揖斐川町役場 ウエルネスネット“IBIDAS”事務局
連絡先電話番号：0582-22-2111

アウト 流氷ネット
初心者でも気軽に楽しめるホットなネット

アクセス電話番号：0157-22-0429
運営時間：24時間
入会方法：FAX，郵送，電子メール
入会金：無料
会費：無料
ゲストID：GUEST
ゲストパスワード：なし
住所：〒090　北海道北見市北七条東1丁目　NTT7ビル別館
運営者：NTT北海道テレマート(株)
連絡先電話番号：0157-21-2191

アウト JAC-NET
草の根インターネット，多摩NTに現わる！

アクセス電話番号：0423-89-5407
運営時間：24時間
入会方法：Internet:owner-jac@iijnet.or.jpへ電子メールを送る
入会金：無料(Internet利用は有料)
会費：無料(Internet利用は有料)
ゲストID：guest
ゲストパスワード：なし
住所：東京都多摩市
運営者：Eastern Communication Lab.
連絡先電話番号：非公開

アウト 信州アウトドアフォーラム
信州が好きな人！ 遊びに来てください

アクセス電話番号：0267-63-8216
運営時間：24時間
入会方法：オンライン・サインアップ
入会金：無料
会費：無料
ゲストID：GUEST
ゲストパスワード：なし
住所：〒384-01　長野県佐久市鍛冶屋27-5
運営者：信州アウトドアフォーラム事務局
連絡先電話番号：0267-63-3885

アウト RAY-NET
田舎の面白いこと探偵団

アクセス電話番号：非公開
運営時間：24時間
入会方法：往復はがきにて入会の旨を連絡
入会金：無料
会費：無料
ゲストID：0
ゲストパスワード：なし
住所：〒512　三重県四日市市北山町109-2
運営者：下田達也
連絡先電話番号：非公開

アウト 楽ガキ倶楽部
Talkin' free kids!!

アクセス電話番号：0274-60-3018
運営時間：24時間
入会方法：メインメニューからAで表示される方法で申し込んでください
入会金：無料
会費：無料
ゲストID：GUEST
ゲストパスワード：なし
住所：〒370-26　群馬県甘楽郡下仁田町
運営者：平野
連絡先電話番号：非公開

アウト やませみ通信
自然とのふれあいを大切にしたいBBSです

アクセス電話番号：0422-37-8930
運営時間：24時間
入会方法：オンライン・サインアップ
入会金：無料
会費：無料
ゲストID：GUEST
ゲストパスワード：なし
住所：〒180　東京都武蔵野市関前2-9-3-302
運営者：やませみ通信事務局(関根)
連絡先電話番号：0422-37-2520

アウト Fighting-network
趣味しましょ!(^_^;)

アクセス電話番号：058-229-5410
運営時間：24時間
入会方法：接続後のID入力のときにNEWと入力
入会金：無料
会費：無料
ゲストID：GUEST
ゲストパスワード：なし
住所：〒501-25　岐阜県岐阜市石原2-61-7
運営者：桑原一彦
連絡先電話番号：058-229-5411

アウト ARC-BBS
とにかく，オフの多いBBSです

アクセス電話番号：078-927-8302
運営時間：24時間
入会方法：ID=ARCGUESTでログイン後，メインメニューで「L」コマンドでオンライン・サインアップ
入会金：無料
会費：無料
ゲストID：ARCGUEST
ゲストパスワード：なし
住所：兵庫県明石市田町
運営者：松本隆之
連絡先電話番号：非公開

アウト SPIN
アットホームな雰囲気のローカルBBS

アクセス電話番号：0862-54-8904
運営時間：24時間
入会方法：シスオペ宛のメールにより申し込み(ゲストからもメールを送れます)，またはオンラインサインアップ
入会金：無料
会費：無料
ゲストID：SPIN9999
ゲストパスワード：なし
住所：〒701-01　岡山県岡山市白石西新町13-108
運営者：ICランド セイデンシャ
連絡先電話番号：0862-54-5000

アウト み〜,NET
は？　HANGさん元気？

アクセス電話番号：0722-29-4090
運営時間：24時間
入会方法：オンライン・サインアップにて
入会金：無料
会費：無料
ゲストID：0
ゲストパスワード：なし
住所：大阪府堺市
運営者：S_Y.H
連絡先電話番号：非公開

ペット CAT-NET
猫主体の総合BBS

アクセス電話番号：03-3878-1294
運営時間：24時間
入会方法：オンライン・サインアップ(ID郵送)
入会金：無料
会費：無料
ゲストID：CAT00000
ゲストパスワード：なし
住所：〒134　東京都江戸川区船堀2-17-13
運営者：CAT-NET事務局
連絡先電話番号：03-3689-9079

アウト Human Network ZEO
仕事に生かせる楽しい人間ネットワーク

アクセス電話番号：0888-42-0950
運営時間：24時間
入会方法：入会申込書を社中宛に送ってください。FAX，オンラインでも構いません。案内書あり
入会金：準会員無料，正会員5000円
会費：準会員無料，正会員3000円/年
ゲストID：GUEST
ゲストパスワード：なし
住所：〒781-02　高知県高知市瀬戸2-9-2
運営者：ヒューマンネットZEO社中 代表:竹村義仁
連絡先電話番号：0888-42-6764

ペット CHAPPY-NET
猫好きな方が主体のネットです

アクセス電話番号：044-811-3216
運営時間：24時間
入会方法：ゲストIDでアクセスし，オンライン・マニュアルの「入会方法」を参照してください
入会金：無料
会費：無料
ゲストID：GUEST
ゲストパスワード：なし
住所：〒213　神奈川県川崎市高津区二子100　めぐみ荘103
運営者：山口敏文
連絡先電話番号：044-811-3108

ペット ペットサークル
ペットを飼いたい人，飼っている人のNET

アクセス電話番号：03-3439-6171
運営時間：24時間
入会方法：ネット上の入会案内を参照してください
入会金：無料
会費：無料
ゲストID：GUEST
ゲストパスワード：なし
住所：東京都世田谷区
運営者：非公開
連絡先電話番号：非公開

BBS新局情報

■Network Station ちゃむ
マジメ？　波動!?　入ればわかります

アクセス番号：086-265-6238
運営時間：
入会方法：オンライン・サインアップ
入会金：無料
会費：無料
ゲストID：GUEST
ゲストパスワード：なし
住所：岡山県岡山市福田
運営者：非公開
連絡先電話番号：非公開

■『わら倶楽部』
女子大生の運営するクラブ活動のような…

アクセス番号：089-935-8770
運営時間：24時間
入会方法：オンライン・サインアップ
入会金：無料
会費：無料
ゲストID：GUEST
ゲストパスワード：なし
住所：愛媛県松山市
運営者：『わら倶楽部』運営事務局
連絡先電話番号：非公開

■たまりネット
テステスノグテス

アクセス番号：0299-36-3177
運営時間：24時間
入会方法：ゲストIDでアクセス後，オンライン・サインアップ
入会金：無料
会費：無料
ゲストID：GUEST
ゲストパスワード：なし
住所：〒311-34　茨城県新治郡玉里村上玉里2227-8日新寮
運営者：苗木　龍
連絡先電話番号：非公開

■PII-NET
初心者からベテランまで楽しく学べるNET

アクセス番号：06-266-4990
運営時間：24時間
入会方法：オンライン・サインアップ
入会金：無料
会費：無料
ゲストID：GUEST
ゲストパスワード：なし
住所：〒542　大阪府大阪市中央区南船場1-15-5　万代ビル順慶町3F
運営者：久保田　晃司
連絡先電話番号：06-266-7307

インターネット／パソコン通信
BBS電話帳
ネットワーカー必携・1997年春号

■インターネットホームページ情報掲載！
●BBS局の紹介や地域情報発信のホームページが盛りだくさん!!
■パソコン通信なら捜し物は必ず見つかる!?
●手っ取り早く何かを見つけるには，パソコン通信がいちばん。
■ABC・50音順ネットワーク一覧
巻末付録 役に立つホームページ・アドレス帳

全国BBSデータ集
872局を掲載

●A4変型判　予価2,200円(税込)

マイコン別冊
5月中旬発売

●お求めは全国の書店，または弊社販売部へ
電波新聞社
〒141 東京都品川区東五反田1-11-15
電話(03)3445-6111

パソコンを使って親子で学ぶ

好評発売中！

特選 ホーム＆エデュテインメントソフト

今，パソコン・ショップのソフト売り場には，実にたくさんの教育ソフトや，家庭用ソフトが並んでいます。いったいどれを買えばよいのか？　どんな内容のものなのか？　と悩む人も多いことでしょう。この本では，親子で学べる，楽しいソフトの中から販売店プロ・アドバイザーと編集部が厳選したタイトルを分かりやすく解説・紹介していますので，ソフト購入の目安として，ぜひ役立てください。

ランドセル 小学1年 Ver.3　Win95/3.1　Mac

●がくげい ●発売中 ●ハイブリッドCD-ROM ●8,500円 ●小学校1年～

国語に算数，生活，音楽，図工，そして体育。1枚のCD-ROMソフトのなかに，これだけの教科について，ぜんぶで20本以上のプログラムが収録されています。楽しいビジュアル画面，サウンド，わかりやすいインターフェースを採用し，キーボードを使わず，マウスだけで，子供でもカンタンに，楽しく操作し，学習することが可能です。

ランドセル小学4年Ver1.0　Win95/3.1　Mac

●がくげい ●発売中 ●ハイブリッドCD-ROM ●8,500円 ●10～12才（4年以上）

好評発売中の『ランドセル』シリーズの最新作です。この「ランドセル小学校4年Ver.1.0」では，1枚のCD-ROMに，算数，理科，社会，音楽，図工の……。各教科には，……

算数戦士ブラスター2「暗算都市の秘密」　Win95/3.1

●SSIトリスター ●発売中 ●CD-ROM ●8,800円 ●5～12才

遊びながら計算がどんどん得意になる，シリーズ第2弾です。開発には米国教員の協力を得ており，加減乗除，少数，割合の学習ができます。出題される問題は50,000とおり以上で，七つの出題分野と3段階のレベル，コースの選択が可能で，オリジナル問題の作成および印刷，成績の保存，賞状のプリント・アウト等の機能もそなえています。

家庭料理の鉄人 坂井宏行のフランス料理編　Win3.1

●マックザウルス ●発売中 ●ハイブリッドCD-ROM ●8,800円 ●一般

鉄人「坂井宏行」が，家庭にある素材を利用した"フランス料理"を紹介し，作りかたや極意を伝授してくれます。素材や材料からの選択，完成料理からなど，レシピの検索方法も多彩。調理方法や素材の加工の極意も分かりやすく説明されています。「かきのパネッチー」など全37品目の献立，全6料理法の極意，ソースなどの基本も9項目を収録されています。

マルチあきんど　Win95/3.1　Mac

●NECインターチャネル ●発売中 ●CD-ROM ●各9,800円 ●小学校中～高学年

日常生活で体験する様々な出来事を通じて，数に対する基礎的な感覚を身につけることができる算数学習ソフトです。いろいろな店でアルバイトをしてお金を貯めたり，道具を買ったりと，暮らしの中での算数の役割を具体例で考えることによって学んでいきます。加減乗除，時間，長さなどの基本的な算数の内容を網羅しています。

家庭料理の鉄人 陳建一の中華料理編

鉄人「陳建一」が，家庭の素材を利用した"中華料理"のレシピを紹介し，作りかたや極意を伝授……

Sesame Street : Numbers

●各4,800円 ●3才～

テレビ番組などでおなじみの，「セサミストリート」のキャラクターた……リたちが隠している数字を探す足し算・引き算ゲームなどが収録されています。

厳選232タイトル
＋現行ソフト一覧1826タイトル

パソコンで学力アップ!!
小・中・高校生向け学習ソフトも満載！

ホーム＆エデュテインメント・ソフトセレクション！

●国語 ●算数 ●理科 ●社会
●英語 ●音楽 ●趣味 ●語学 ●料理
●家計簿 ●知識 ●知育 ●絵本 ●お絵かき

●A4変形
定価1,305円（税込）

全国の書店でお求め下さい。

電波新聞社販売部
ダイヤルイン03-3445-8201
FAX03-3445-6101（ブック急便〒380円）
〒141 東京都品川区東五反田1-11-15

楽しく学習できる

好評発売中

まんが電気学入門

理科で学習する電気のはたらきから コンピュータのしくみまで わかりやすくまんがで解説！

増補改訂版

主な内容

●第1章/静電気

静電気（まさつ電気）／正の電気と負の電気／はく（箔）検電器／静電気と電流／雷とは？……………他

●第2章/乾電池と豆電球

電池／電池の原理／乾電池のしくみ／豆電球のしくみ／電気を通すもの、通さないもの／導線のつなぎ方／配線図と回路記号／豆電球の直列つなぎ……………他

●第3章/電流と電圧

閉回路と開回路／電流／電荷／電圧／抵抗（電気抵抗）／抵抗のいろいろ／抵抗値の見分け方／オームの法則／電流計（直流用）電圧計（直流用）のしくみ……………他

●第4章/回路計算

電圧の総和／電流の総和／電圧のかかり方／抵抗の直列接続と合成抵抗値／合成抵抗の中の未知抵抗／内部抵抗の求め方／キルヒホッフの（第1）法則……………他

●第5章/電気エネルギー

電流による発熱作用／電流による発熱原理／発熱量の測定／ジュールの法則／抵抗の接続方法と発熱量の大きさ・電力／電力量／積算電力計（交流用）……………他

●第6章/磁石と電磁石

磁石と磁極／N極とS極／磁力の大きさ／磁気誘導／N極とS極の分離／磁力線／地磁気／電流の大きさと方位磁針の振れ／右ねじの法則……………他

監修:江田　稔
（文部省初等中等教育局）
漫画:原子　力（はらこ　つとむ）

●A5判／200頁 送料380円
定価1,300円（税込）

●第7章/電磁誘導

電磁誘導／レンツの法則（誘導電流の向き）／ファラデーの電磁誘導の法則／コイルの巻き数と誘導電圧／電気ブランコによる電磁誘導……………他

●第8章/電流と電子

火花放電／真空放電とグロー放電／蛍光灯と電球／クルックス管と陰極線／原子と電子／電子と火花放電／トランジスタの構造……………他

●第9章/コンピュータのしくみ

ROMとRAM／入・出力装置と外部記憶装置／フロッピーディスク／インターネットって何？……………他

●お求めは全国の書店、または弊社出版販売部へ

電波新聞社

東京本社 〒141 東京都品川区東五反田1-11-15電波ビル 電話(03)3445-6111(大代表)
大阪本社 〒530 大阪市北区中之島3-2朝日新聞ビル 電話(06) 203-3361(代 表)
西部本社 〒812 福岡市博多区博多駅前2-13-23扇寿ビル 電話(092)431-7411(代 表)

あなたの目を守る

Hyper Monitor Shield SPI

ハイパーモニターシールドエスピーワン

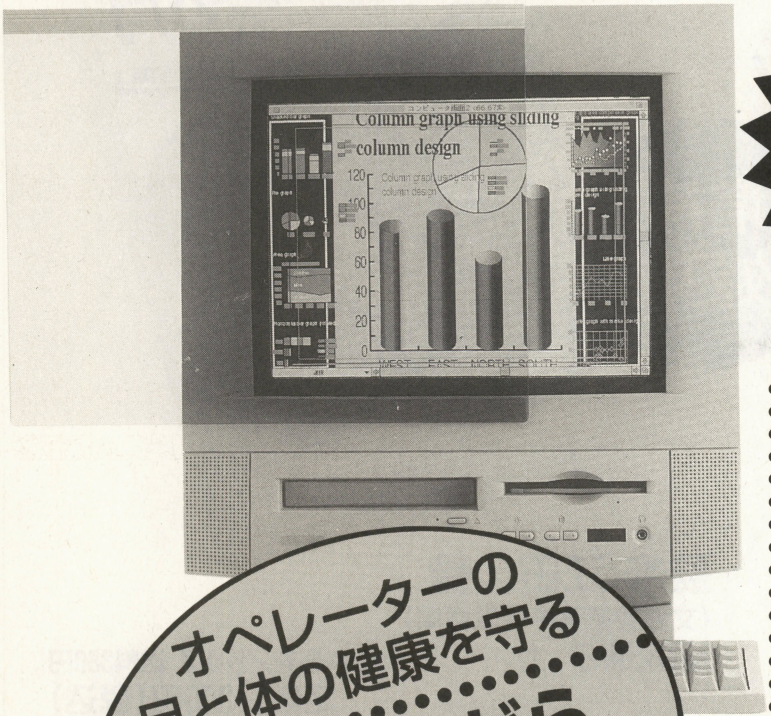
SUNCREST

10日間無料お試しセール

平成9年6月30日まで

★10日間無料でご使用下さい。万一、お気にめさなければ、お気軽に返品下さい。（10日間無料使用し、商品にキズがついても返品できます。）

★10日間無料で使用し、このモニターシールドSPIの良さをご理解された方のみ料金をお支払い下さい。



視力低下を防ぐセイフティ効果

1 紫外線カット

2 ギラギラ・チラツキをカット

3 有害な可視光線をカット

4 色のニジミをカット

オペレーターの目と体の健康を守る

低価格ながら高性能OAフィルター

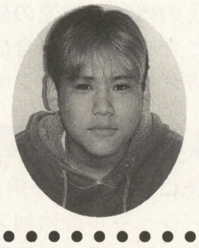
全国で大好評!! 目が楽だ!! 目が疲れない!!

ぜひ、友達にもすすめてみます。

10日間無料で、しかも返品OKということで申し込みました。
取り付けもカンタンで、しかも手頃な価格がいいですね。目の疲れも感じなくなりました。
友達にも、ぜひすすめてみたいと思います。

大阪市
広野 克徳くん

おたよりありがとう



※素材は、三菱レイヨン（株）の紫外線吸収剤入りメタクリル樹脂の連続キャスト板を使用。

この企画は、サンクレストの通信販売のみ有効です。

10日間無料でご使用下さい。万一、お気にめさなければお気軽に返品して下さい。

購入ご希望の方は、商品代金+送料（600円）+消費税を商品到着後15日以内に、同封の払い込み用紙で郵便局からお振り込み下さい。返品の場合、返送料はお客様のご負担でお願いします。

■ハイパーモニターシールドSPI

型名	販売価格
14・15型用	3,500円
16・17型用	4,500円

（税別）

■ハガキでお申し込みの場合…

50円

〒547
大阪市平野区瓜破5・1・35
（株）サンクレスト B5係

ハイパーモニターシールドSPIを申し込みます
●型名（　　型用）
●郵便番号・住所
●氏名・㊞・年齢
●電話番号

■電話でお申し込みの場合…

06(303)4152

株式会社サンクレスト

受付時間AM.9：00～PM.6：00

豊富な在庫と安さが自慢です。 全国通販受付中!

PRINTER

NEC
- PC-PR101/80L ¥19,800
- PC-PR101/J100L ¥25,800
- PC-PR101/J180 ¥19,800
- PC-PR101/J200 ¥22,500
- PC-PR101/J300 ¥38,800
- PC-PR101/J400 ¥56,800
- PC-PR201/40 ¥38,800
- PC-PR201/65 ¥69,800
- PC-PR201/65LA ¥94,800
- PC-PR201/87LA ¥153,000
- PC-PR700/55A ¥148,000
- PC-PR700JH ¥187,000
- MULTI WRITER1000LW ¥45,800
- MULTI WRITER2400 ¥278,000
- PC-PR2000E ¥116,000
- PC-PR2000X ¥120,000
- PC-PR2000FW ¥148,000
- PC-PR2200NW2 ¥159,800
- PC-PR3000PS/4 ¥305,500
- PC-PR3000PS/4F ¥403,000

EPSON
- PM-700C ¥45,500
- MJ-510C ¥19,800
- MJ-830C ¥31,000
- MJ-930C ¥58,000
- MJ-1100 ¥56,700
- MJ-3000C ¥59,500
- MJ-5100C ¥88,500
- MJ-6000C ¥103,000
- MJ-8000C ¥172,500
- VP-4100 ¥164,000
- VP-5100 ¥229,000
- VP-6000 ¥453,000
- VP-1800 ¥71,800
- VP-1100 ¥42,800
- VP-870 ¥66,000
- VP-600 ¥46,800
- LP-700W ¥44,500
- LP-1700S ¥73,500
- LP-8300 ¥115,800
- LP-9200S ¥175,000
- LP-9300 ¥178,000

CANON
- BJ-220JS2 ¥54,800
- BJC-35V2 ¥34,500
- スキャナカートリッジ ¥10,300
- BJC-2 10J ¥18,800
- BJC-240J ¥24,500
- BJC-400J ¥25,800
- BJC-420J ¥35,500
- BJC-455J ¥48,500
- BJC-610JW ¥41,700
- BJC-620JW ¥43,500
- BJC-5500J ¥71,800
- LBP-210 ¥37,700
- LBP-310 ¥54,300
- LBP-430 ¥84,500
- LBP-450 ¥117,800
- LBP-720 ¥109,500
- LBP-730 ¥137,000
- LBP-830 ¥178,000
- LBP-930 ¥278,000

FUJITSU
- XJS-400 ¥43,800
- XJ-500 ¥36,400
- XJ-300 ¥16,800
- OPP-3300 ¥34,800

ALPS
- MD-2010J ¥42,500
- MD-2300J ¥69,500
- MD-4000J ¥55,000

SHARP
- XJ-9230 ¥45,000

SCANNER

EPSON
- GT5000WINS ¥36,800
- GT5000WINP ¥36,800
- GT8500WIN ¥52,100
- GT9500WIN ¥98,800
- GT2000WINP ¥29,800
- GT2000WINS ¥29,800

CANON
- IX-4025 ¥37,800
- キャノスキャン300 ¥34,800
- キャノスキャン600 ¥79,800
- キャノスキャン2700F-DOSV ¥74,800
- キャノスキャン2700F-WIN9 ¥69,800

ODP

インテル
- JBOXPODP5V133 ¥31,800
- JBOXPODP3V125 ¥31,800
- JBOXPODP3V150 ¥39,800
- JBOXPODP3V166 ¥55,800
- JBOXP5V83 ¥23,800

メルコ
- HND-33QP ¥11,300
- HNE-33QP ¥11,300
- EUD-HPOM ¥23,800
- EUZ-QOM ¥23,800
- EUF-EPOM ¥23,800
- EUA-QHOM ¥23,800
- EUB-HOM ¥29,800

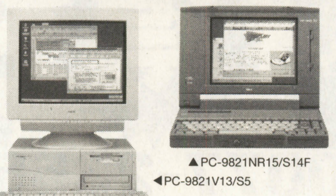
NEC

- PC-9821V200/M7E·F ¥421,000
- PC-9821V200/M7H·G ¥474,000
- PC-9821V166/S5C·D ¥223,000
- PC-9821XC16/M7A2·B2 ¥246,000
- PC-9821XC13/S5A2·B2 ¥192,000
- PC-9821C200/VS2 ¥475,000
- PC-9821C200/CS1 ¥338,000
- PC-9821C200/V ¥343,000
- PC-9821C200/C ¥271,000
- PC-DH28WI ¥151,000
- PC-9821CU13T/B ¥236,000
- PC-9821V13/S5C3·D3 ¥182,800
- PC-9821CU13/EA·B ¥212,000
- PC-9821CU16/HA·B ¥245,000
- PC-9821RA20/N30 ¥269,000
- PC-9821RA18/N20 ¥241,000
- PC-9821RV20/N20 ¥357,000
- PC-9821RS20/B20 ¥343,000
- PC-9821XA20/W30 ¥229,000
- PC-9821XA10/K8 ¥129,800
- PC-9821XV13/W16 ¥185,800
- PC-9821XV20/W30 ¥277,000
- PC-9821CX2本体 ¥88,000
- PC-9821Cu10/DA·B ¥178,000
- PC-9821Cb10/TA·B ¥148,000
- PC-9821CX2/S15T ¥138,800
- PC-9821CX2/S17T ¥148,800

今月の目玉はこれだ!

NEC DESK-TOP
- PC-9821V200/M7C·D **¥394,000**
- PC-9821V200/S7C·D **¥287,000**
- PC-9821V166/S7C·D **¥255,000**
- PC-9821V200/SZC·D **¥239,000**
- PC-9821CT20/AA·B **¥299,000**
- PC-9821XA13/W12 **¥149,000**
- PC-9821XA16/W16 **¥174,000**
- PC-9821XB10/F **¥79,000**
- PC-9821XB10/J8 **¥121,000**
- PC-9821V12/S5RA **¥148,000**
- PC-9821V12/S5RC·D **¥165,800**
- PC-9821V12S7RA **¥168,000**
- PC-9821V12/S7RC·D **¥185,800**
- PC-9821V13/S5RA **¥158,000**
- PC-9821V13/S5E2·F2 **¥188,000**
- PC-9821XE10/C4 **¥78,800**
- PC-9821Cr13/TA·B **¥183,000**

セットモデル
- PC-9821XV13/W16 & 15"CRT **¥209,800**
- PC-9821XV13/W16 & 17"CRT **¥229,800**
- PC-9821XA10/K8 & 15"CRT **¥159,800**
- PC-9821XA10/K8 & 17"CRT **¥179,800**



▲PC-9821NR15/S14F

◀PC-9821V13/S5

NEC NOTE
- PC-9821NR166/X30F **¥494,000**
- PC-9821NR15/S14F **¥299,000**
- PC-9821NR15/S10 **¥274,000**
- PC-9821LA10/5A·B **¥168,800**

NEC NOTE

- PC-9821NR166/X30N ¥523,000
- PC-9821NR150/X14F ¥387,000
- PC-9821LS150/S14C ¥379,000
- PC-9821LS150/S14D ¥379,000
- PC-9821LS12/D10C ¥264,00
- PC-9821LS12/D10D ¥264,000
- PC-9821NR13/D10A·B ¥237,000
- PC-9821NR12/D10 ¥197,800
- PC-9821LA13/S14 ¥256,000
- PC-9821NA15/X14 ¥338,000
- PC-9821NA13/H10 ¥337,000
- PC-MK12 ¥65,800

富士通
- FMV-TP220 TEL特価
- FMV-T220 TEL特価
- FMV-T220D TEL特価
- FMV-T220M TEL特価
- FMV-T216 TEL特価
- FMV-S220 TEL特価
- FMV-S2205 TEL特価
- FMV-S2167 TEL特価
- FMV-S2165 TEL特価
- FMV-S216A TEL特価
- FMV-S215 TEL特価
- FMV-SC216 TEL特価
- FMV-5160NA5/X TEL特価
- FMV-5150NA/WS TEL特価
- FMV-5150NA5/W16C TEL特価
- FMV-5133NA5/W13C TEL特価
- FMV-5133NP5/W TEL特価
- FMV-5133NP/W TEL特価
- FMV-5133NU5/WS TEL特価
- FMV-5120NU2/W TEL特価
- FMV-5120NU2/Y TEL特価
- FMV-5100NC/S TEL特価

IBM
- THINKPAD 535 MF9 ¥258,000
- THINKPAD 560 FJE ¥278,000
- THINKPAD 560-5JA ¥189,800
- THINKPAD 365XD-1J9 ¥268,000
- APTIVA J3A ¥158,000
- APTIVA J3X ¥158,000
- APTIVA J3C ¥168,000
- APTIVA J3V ¥178,000
- APTIVA J35 ¥168,000
- APTIVA J51 ¥188,000
- APTIVA 775 ¥188,000
- APTIVA H56 ¥184,800
- APTIVA H65 ¥188,000
- APTIVA H5E ¥208,000
- APTIVA H5F ¥208,000
- APTIVA H7G ¥268,000
- APTIVA B60 ¥226,000
- APTIVA B65 ¥315,000
- APTIVA B75 ¥288,000
- APTIVA B80 ¥288,000
- APTIVA B85 ¥335,000
- APTIVA B95 ¥359,800
- APTIVA T81 ¥278,000
- APTIVA T84 ¥258,000
- APTIVA T85 ¥318,000
- APTIVA T94 ¥298,000
- APTIVA T95 ¥347,000

SHARP
- MN-8000 TEL特価
- MN-8000D TEL特価
- MN-7760 TEL特価
- MN-7650 TEL特価
- MN-7350 TEL特価
- MN-6350D TEL特価
- MN-5200 TEL特価
- MN-5100 TEL特価
- MN-5100D TEL特価
- PC-W100 TEL特価
- PC-W110 TEL特価
- PC-W100D TEL特価

TOSHIBA
- ブレッツア 5200MB ¥308,000
- ブレッツア 5166MB ¥195,000
- ブレッツア5133MB ¥158,000
- PV-1016JA ¥358,800
- PV-1015JA ¥248,800
- PA-1229C9 ¥558,000
- PA-1219JW ¥328,000
- PA-1232C9 ¥338,000
- PA-1230SA ¥225,800
- PA-1230C9 ¥258,000
- PA-1230CA ¥278,800
- PA-1225JC ¥198,000
- PA-1234S9 ¥168,800
- PA-1224JS ¥148,000
- PA-1126C9 ¥398,000
- PA-1124JW ¥308,000
- PA-1237CA ¥178,800
- PA-1237C9 ¥165,800

CANON
- INNOVA- 3400CX ¥285,000
- INNOVA- 3400DX ¥345,000
- DUO-2400DX ¥468,000

PANASONIC
- CF-200PDX ¥309,800
- AL-N1T515J5 ¥269,800

EPSON
- VN-516GX ¥558,000
- VN-513ET ¥334,000
- VN-512ET ¥278,000
- VN-510ET ¥250,000
- VN-515FA ¥404,000
- VN-513FA ¥369,000

COMPAQ
- PRESARIO-1072 ¥348,000
- PRESARIO-1084 ¥419,800
- PRESARIO-3060 ¥319,800
- PRESARIO-4182/15 ¥249,800
- PRESARIO-4182/17 ¥278,000
- PRESARIO-8770 ¥368,000

MAC
- PB1400C/117 ¥368,000
- PB1400C/133 ¥428,000
- PB1400CS/117 ¥288,000
- PM6300/120 ¥108,000
- PM6300/160 ¥138,000
- PM7200/120 ¥153,000
- PM7300/166 ¥248,000
- PM7600/200 ¥338,000
- PM8500/180 ¥308,000
- PM9500/132 ¥298,000
- PM9500/200 ¥438,000
- PF-5280SP ¥168,000
- PF-5430 ¥183,000
- PF-5440 ¥243,000
- PF-5280SP ¥168,000
- PF-6260 ¥138,000
- PF6410/15 ¥248,000
- PF-6410/17 ¥275,000

HDD/FDD

メルコ
- DSC-N1200N ¥37,800
- DSC-N2000NS ¥49,800
- DSC-D1200P ¥42,800
- DSC-D2000PS ¥49,800
- DSC-S1200 ¥32,300
- DSC-S2000S ¥42,200
- DSC-S3200 ¥61,500
- DBI-N1200 ¥29,300
- DBI-N1600 ¥33,100
- DBI-N2000 ¥40,800
- DBI-N2500 ¥44,600
- DBI-N3200 ¥48,500
- DBI-V1200 ¥26,800
- DBI-V1600 ¥30,700
- DBI-V2000 ¥38,300
- DBI-V2500 ¥42,200
- DBI-V3200 ¥46,000
- DNN-T540 ¥30,700
- DNN-T810 ¥34,500
- DNN-T1000 ¥38,400
- DNN-T1400 ¥42,100

ロジテック
- SHD-2G/NB ¥47,200

I/Oデータ
- HDN-540M ¥33,400
- HDN-810M ¥38,500
- HDNS-1.6G ¥47,800
- HDNB-1.6G ¥47,800
- HDI-3.2G/DV ¥49,300
- HDN-1G ¥40,800
- HDVS-2G ¥38,300
- HDVS-2G-98-3P ¥43,700
- HDVS-2G/SPCI ¥49,800
- HDI-1.7G ¥33,100
- HDI-2.1G/98 ¥38,300
- HDI-3.2G/98 ¥49,800

MO/CD-ROM

I/Oデータ
- CDV-AB10 ¥19,300
- CDV-AB8 ¥16,300
- MOF-640 ¥75,500
- MOF-230/98-3P ¥47,600
- MOF-640/98-3P ¥82,400
- MOF-640/SPCI ¥86,300
- MOF-230/SPCI ¥53,800
- CDR-VX24 ¥59,800
- CDR-VX24/SPCI ¥71,800
- CDR-VB24 ¥51,800
- CDR-VB24/SPCI ¥63,800

TAXAN
- ICD-400PN ¥19,800

メルコ
- MOS-S640 ¥75,500
- MOS-D640 ¥86,300
- MOS-S230 ¥38,300
- MOS-D230P ¥49,800
- MOS-A230 ¥43,000
- MON-D230C ¥53,700
- CDS-S16 ¥25,300
- CDI-16FB ¥19,100
- CDS-D16C ¥33,000
- CDN-D8C ¥28,500

ロジテック
- LMO-420S ¥46,800
- LMO-420NB ¥54,000
- LMO-640S2 ¥73,000

富士通
- SMB-640D2 ¥69,800

SONY
- CDU-52R ¥94,500

増設RAMボード

メルコ
- ENH-16M ¥12,300
- ENH-32M ¥22,300
- ENH-64M ¥44,600
- ENH-E16M ¥13,800
- ENH-E32M ¥26,200
- ENH-E64M ¥50,800
- ENH-E128M ¥99,800
- EN8-16M ¥13,800
- EN8-32M ¥26,200
- EN8-E32M ¥24,600
- EN8-E64M ¥49,800
- ENB-8M ¥9,800
- ENB-16M ¥16,200
- ENB-32M ¥28,500
- ENB-64M ¥53,100
- ENL-8M ¥8,500
- ENL-16M ¥14,600
- ENL-32M ¥26,800
- ENP-8M ¥9,800
- ENP-16M ¥16,200
- ENP-32M ¥28,500
- VD8-T32MG ¥22,900
- VD8-16MG ¥13,800
- VI5-8MG ¥8,500
- VI5-16MG ¥14,600
- VT5-16MG ¥15,300
- VT5-32MG ¥27,700
- VT5-64MG ¥52,300
- VT6-16MG ¥15,300
- VT6-32MG ¥29,300
- VT7-16MG ¥19,100
- VNL-16M ¥13,800
- VNL-32M ¥22,900
- RTL-12M ¥12,300
- VSW-16M ¥13,800
- VMH-16M ¥12,300
- VMH-32M ¥23,000
- VMH-64M ¥44,700
- VMH-E16M ¥13,800
- VMH-E32M ¥26,200
- VMH-E64M ¥50,800
- VMB-P8M ¥6,900
- VMB-P16M ¥12,300
- VMB-P32M ¥23,000
- VMB-W16M ¥14,600
- VMB-W32M ¥26,800
- VMB-W64M ¥51,600
- VMC-W16M ¥12,300
- VMC--W32M ¥23,000
- VMC-W64M ¥44,700
- ADB-16M ¥12,300
- ADB-32M ¥22,300
- ADB-64M ¥44,700
- APD-16M ¥12,300
- APD-32M ¥23,000
- APD-64M ¥44,700

I/Oデータ
- NE-EDO-8M×2 ¥12,300
- NE-EDO-16M×2 ¥22,300
- NE-EDO-32M×2 ¥44,700
- NE-ECC-8M×2 ¥13,900
- NE-ECC-16M×2 ¥26,200
- NE-ECC-32M×2 ¥50,800
- NE-ECC-64M×2 ¥146,000
- EDO326-4M×2 ¥6,200
- EDO326-8M×2 ¥12,300
- EDO326-16M×2 ¥22,300
- EDO326-32M×2 ¥44,700
- NR64-16M ¥12,300
- NR64-32M ¥26,200
- NR64-64ME ¥44,600
- NB64-8M ¥7,000
- NB64-16M ¥13,900
- NB64-32M ¥26,200
- NB64-64M ¥57,800
- LD34-8M ¥7,000
- LD34-16M ¥13,900
- LD34-32M ¥26,200
- NP34-8M ¥7,000
- NP34-16M ¥13,900
- NP34-32M ¥26,200

CRT

NEC
- PC-KM154 ¥61,500
- PC-TM151 ¥34,700
- PC-TM171 ¥83,500
- PC-KM173R ¥59,800
- PC-KM173R2 ¥65,500
- PC-KM174R ¥95,500
- PC-KM175 ¥76,800
- PC-KM212 ¥253,000
- LCD-12 ¥358,000

三菱
- RD-17G2C ¥78,500
- RD-17GX2C ¥69,500
- RD-17V ¥64,800
- RD-17M ¥64,800
- RD-21G2 ¥208,800
- RD-21GX ¥173,800

飯山
- MF-8615G ¥35,800
- MF-8517E ¥52,800
- MF-8617E ¥57,800
- MF-8617ES ¥62,700
- MF-8221E ¥132,800
- MT-8617E ¥64,800
- MT-8617ES ¥72,800
- MT-8521E ¥139,800
- LP-1013 ¥258,800
- LP-1014 ¥268,800

SONY
- CPD-15SF9 ¥45,700
- CPD-17SF9 ¥67,800
- CPD-20SF3 ¥173,800
- CDM-17SE2T ¥103,000
- CDM-20SE2T ¥268,000
- LMD-1041 ¥188,000

ナナオ
- E35F ¥53,500
- E53F ¥78,000
- E55D ¥93,500
- E57T ¥115,000
- E65T ¥273,000
- E66T ¥299,800
- E75F ¥183,800
- 77F ¥174,000

富士通
- FMV-DP84YZ ¥33,800

FAX MODEM

SONY
- SMD-V340W ¥13,800
- SMD-340BW ¥14,800
- SMD-340BM ¥14,800
- SMD-3401W ¥18,800
- SMD-344EPW ¥47,800

MAP
- MPM-971 ¥19,800

オムロン
- MA-2814 ¥15,800
- ME-3314B ¥19,800

NEC
- PC-IT55D1 ¥37,800
- PC-IT55S1 ¥26,800
- PC-IB55SI ¥17,800

ワープロ

NEC
- JX5300AS ¥58,800
- JX5500BS ¥78,800
- JX-30SA ¥78,800
- JX-50MA ¥119,800
- JX-70MA ¥159,800

SHARP
- WD-Y550 ¥59,800
- WD-M600 ¥114,800
- WD-X500 ¥73,800
- WD-X600 ¥93,000
- WD-X870 ¥78,800
- WD-MR1 ¥149,800
- WD-C700 ¥68,800
- WD-SB60 ¥94,800
- WD-G200 ¥98,800

TOSHIBA
- JW-98GX ¥138,800
- JW-V600 ¥73,800
- JW-V700 ¥82,800
- JW-V810 ¥109,800
- JW-V850 ¥125,800
- JW-V900 ¥93,800
- JW-F510 ¥55,800

富士通
- LX-4500 ¥104,800
- LX-4500NT ¥117,800
- ポケット3 ¥59,800

CANON
- CW-JIC ¥67,800
- CW-JIV ¥86,800
- CW-J1VG ¥99,800
- CW-J1VS ¥99,800
- CW-J7 ¥78,800

PANASONIC
- FW-U1C50 ¥74,800
- FW-U1C100 ¥78,800
- FW-U1CD70 ¥83,800
- FW-U1CD300 ¥89,800
- FW-U1CD330 ¥118,800
- FW-U1P633L ¥114,800

● 保証：全商品メーカー保証付。
● 到着後1週間以内の初期不良は確認の上、交換いたします。
※ 価格には5%の消費税がかかります。
※ 価格表示のないものは、お問い合せ下さい。

お知らせ 従業員・パート募集中!

パソコンショップ アトム

☎ 03-5668-1811
FAX 03-5668-5560

〒133 江戸川区北小岩1-3-6
営業時間：9:00～19:00　定休日：日曜祝日

通信販売のお支払い方法

振込銀行 ▶ 東京三菱銀行市川支店
口座：普通1234561　口座名義：アトム

※ お振込手数料はお客様のご負担になります。
※ 商品は、ご入金が確認され次第発送させていただきます。
※ 必ずお電話（FAX）でご注文してからご入金下さい。
※ ご入金後、お約束日までに発送致します。
※ 商品の在庫の関係上お約束日にお届け出来ない場合があります。
※ お申込み後一週間以内にご入金してください。
※ ご入金後のキャンセルはご遠慮してください。
※ 品切れになる場合があります。必ずお電話で在庫確認をしてお申込下さい。
※ 金額には送料は含まれておりません。別途送料がかかります。
送料（1個口）：本州1,000円 その他1,200円
（沖縄、離島は別途料金になります。お気軽にお問い合せ下さい。）

■ クレジット（分割、ボーナス一括払い）・リース・代金引替も承っております。詳しくはお問い合せ下さい。

回数	3	6	10	12	15	24	36	48	60
手数料	2.6	3.0	4.2	4.89	6.5	10.0	14.3	18.9	24.3

サポート体制は万全。通販でお得に買って、安心も手に入れよう！

MEDIA VALLEY

メディアバレー 得 通販

ご注文は（通話無料） **0077-2355-6898** AM10:00 ▼ PM 8:00

ホームページアドレス http://www.mediavalley.co.jp

商品についてのお問い合せは 0427 21-2241　FAXによるご注文は 0427 32-5161　24時間受付

お問い合わせ／お電話・FAXでのご注文の際は必ず係員に次のことをお伝え下さい。 ①問合わせコード 1401 ②電話番号 ③お名前 ④ご住所 ⑤購入希望商品のカタログNo ⑥注文番号 ⑦数量 ⑧お支払い方法

■お支払い方法は

① **代金着払い**（コレクト便・代金引換サービス）
※商品到着時点で配送業者にお支払いください。(在庫品に限る)

② **銀行振込**（ご入金確認後の配送となります）
振込口座　三和銀行　東京営業部（普）1691502
（口座名）メディアバレー

③ **クレジットカード** カードの種類・カード番号・有効期限・ご希望のお支払い回数をお伝えください。

OMC JCB VISA MasterCard ●その他各種カード取扱い

■商品のお届けは（一部地域を除く）

●在庫商品のお届けは、ご注文後（またはご入金確認後）1〜3日を目安にお待ちください。
●在庫切れの商品は、入荷次第のお届けになります。
●お支払いが銀行振込の場合には、入金確認後のお届けになります。
●配達日の指定も承りますので、ご確認の上 お申し込みください。
●配送料金は、お客様のご負担になります。
一ヶ口について一律1,000円（税別）申し受けます。また、代金引換の場合は手数料800円（税別）を加算させて頂きます。

カタログ NO.1　　ビックサイエンス

初心者でもプラモデル感覚で簡単に組み立てられるミニタワー型パソコンキット！

小学生・中学生・高校生 人気の組み立てキット

読者限定 先着30名様

組み立て完成写真（モニタは別売）

注文番号 8726793　通販特価

99,800円

TREDIO Kid's Kit PC

充実のスペックでこの価格!!

誰でも気軽に自分だけのマシンを・・・・。

＜キット内容＞

●ミニタワーケース
●CPU(AMD K - 5 100MHz)装着済みマザーボード
●540MB HDD
●3.5インチFDD
●4倍速CD - ROMドライブ
●サウンドボード
●3D−Xpressionビデオガード
●16MBメモリ
●256KBキャッシュ
●スピーカー、ジョイスティック、109キーボード、マウス
●日本語組み立てマニュアル　他

OS : Windows 95 インストール済み
※モニタはオプションです。

メディアバレー　メディアバレー　メディアバレー　メディアバレー

世界のトップメーカーが一堂に集結。通信販売もメディアバレー。

カタログ NO. 2　FUJITSU
FMV-DESKPOWER SII 167
FMVS21676

●メモリ：32MB
●HDD：2.1GB
●8倍速CD-ROM
●モデム：33.6Kbps
●17インチ

Ⓧ383,000円を

注文番号 A000001
通販特価 **298,000円**

カタログ NO. 3　NEC
VALUE STAR
PC-9821V200/M7
●Model C（一太郎+1-2-3）
●Model D（Word+Excel）

●メモリ：32MB SDRAM●HDD：4.0GB
●CD-R ドライブ●モデム：36.6Kbps
●17インチクロマクリア管●USBインターフェース採用

Ⓧ590,000円を

注文番号 8713134/135
通販特価 **415,800円**

カタログ NO. 4　COMPAQ
PRESARIO 4182
15インチモデル

家電感覚の操作性を実現

●メモリ：32MB SDRAM●HDD：4.0GB
●16倍速CD-ROM●モデム：33.6Kbps
●15インチ●Word & Excel
●Cakewalk EXPRESS
●POD(英語版)●JBLスピーカー標準装備

注文番号 8713473
通販特価 **255,000円**

カタログ NO. 5　MITSUBISHI
apricot MSシリーズ
apricot MS660 モデルH2B

3Dアクセラレータで、ゲームも迫力、
ビデオCDも美しく再生

●メモリ:32MB EDO●HDD:3.2GB●8倍速CD-ROM
●モデム:33.6Kbps●17インチダイヤモンドトロン
●Word & Excel●ホームページ、電子アルバム作成ソフト
●家計簿&住所録（統合ソフト）●TVチューナー、ビデオキャプチャー

注文番号 8713614
通販特価 **298,000円**

カタログ NO. 6　TOSHIBA
INFINIA 7200J1

●メモリ:32MB●HDD:3GB●12倍速CD-ROM
●17インチ●TV/FM機能液晶付きインタッチ
メディアコントロール、インタッチリモコン標準装備

注文番号 8713415
通販特価 **374,800円**

カタログ NO. 7　FUJITSU
FMV BIBLO
FMV53NU5S1/S3
●S1（一太郎+1-2-3）
●S3（Word+Excel）

ベーシックな機能を持ったCD-ROM搭載アプリケーションモデル

●CPU:Pentium 133MHz●メモリ:32MB EDO
●HDD:1.0GB●10倍速CD-ROM
●モデム:33.6Kbps FAXモデム
●11.3型 TFTカラー液晶●駅すぱあと for Windows95
●外付3.5型FDDユニット付属

Ⓧ418,000円を

注文番号 8714264/265
通販特価 **305,000円**

カタログ NO. 8　SANYO
Winkey
MBC-S770

マルチメディア関連ソフトを
多彩にインストール。

●メモリ:32MB EDO●HDD:1.4GBリムーバブル
●8倍速CD-ROM●12.1インチTFT液晶SVGA
●Word&Excel●ビデオCD再生ソフト「CCDVP95X」
●MIDIファイル再生ソフト

Ⓧ620,000円を

注文番号 8714874
通販特価 **442,000円**

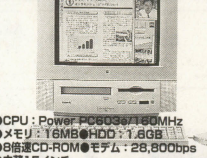
カタログ NO. 9　SHARP + ビッグサイエンス
メビウス+16MBメモリ
MN-5100D
+VEM16MCE312B

デュアルライティング
DSTN液晶搭載

●CPU:Pentium 133MHz●メモリ:16MB(EDO) +16MB
●HDD:1.44GB ●10倍速CD-ROM●モデム:33.6KbpsボイスFAX
●12.1型DSTN(800×600)●Win95、Power PIMM、Power書院
●64ビットアクセラレータ付表示コントローラ

注文番号 8714126+8739061
通販特価 **274,000円**

カタログ NO. 10　Apple Computer
Macintosh Performa 5430
M5514J/A

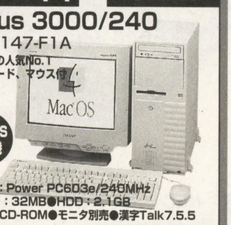


●CPU：Power PC603e/160MHz
●メモリ：16MB●HDD：1.6GB
●8倍速CD-ROM●モデム：28,800bps
●内蔵15インチ

注文番号 8713545
通販特価 **198,000円**

カタログ NO. 11　UMAX
Apus 3000/240
960147-F1A

互換機の人気No.1
キーボード、マウス付



MacOS互換機

●CPU：Power PC603e/240MHz
●メモリ：32MB●HDD：2.1GB
●8倍速CD-ROM●モニタ別売●漢字Talk7.5.5

Ⓧ348,000円を

注文番号 8713638
通販特価 **278,000円**

カタログ NO. 12　EPSON
カラーインクジェットプリンタ PM-700C

驚異の写真高画質
4種類の「カラリオソフト」
CD-ROM標準装備

Ⓧ59,800円を

注文番号 8733094
通販特価 **43,800円**

カタログ NO. 13　Canon
インクジェットプリンタ BJC-420J BK

フォトインクで
写真画質を実現
ビジネスにも対応できる、
高速モノクロ印字。ハイスピード
720dpiのフルカラー印刷

Ⓧ59,000円を

注文番号 8733583
通販特価 **29,700円**

カタログ NO. 14　FUJIFILM
デジタルカメラ DS-10

●光学ファインダー搭載
●正方画素・原色CCD（35万画素）
●TV-フジノンレンズ
●ストロボ内蔵

Ⓧ39,800円を

注文番号 8643040
通販特価 **33,800円**

カタログ NO. 15　SHARP
デジタルカメラ
MD-PS1

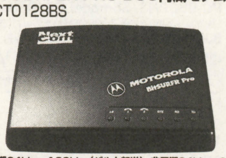
MD1枚で2000ショット撮れる。
写真を見ながら音も同時再生

高精細2.5型TFT液晶モニター搭載
20cmまでくっきり接写

Ⓧ129,000円を

注文番号 8731183
通販特価 **105,800円**

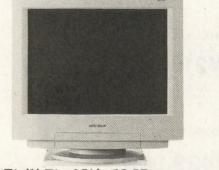
カタログ NO. 16　MOTOROLA
Bit SURFER PRO DSU内蔵モデム
NCT0128BS



・同期64kbs、128kbs（バルク転送）、非同期64kbpsの高速データ通信
・フラッシュROMによりファームウェアのアップデートが可能
・インターネットプロバイダとの優れた接続性

注文番号 8727140
通販特価 **41,800円**

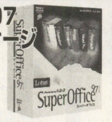
カタログ NO. 17　MITSUBISHI
17インチモニタ
RD-17V



ダイヤモンドトロン　AGピッチ0.25mm

注文番号 8721656
通販特価 **63,800円**

カタログ NO. 18　ロータス
スーパーオフィス97 アカデミックパッケージ



すべての製品が
バージョンアップ
32bit Win95/NT対応
抜群の操作性で新登場

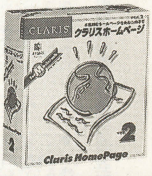
注文番号	通販特価
アカデミックパッケージ 5576384	10,200円
製品版 5572192	24,000円
バージョンアップ版 5576383	8,500円
優待版 5572193	12,000円

カタログ NO. 19　Microsoft
Mac オフィス スタンダード Ver.4.2J 乗り換え版
Mac CD-ROM

漢字Talk7.5.3対応版
「エクセル」「ワード」がより操作性UP

注文番号 5571247
通販特価 **24,680円**

カタログ NO. 20　JVC アドバンスド
CLARIS HOME PAGE 2.0J 記念価格版



POWER MAC専用
CD-ROM
多彩なツールと柔軟な操作環境で本格的なホームページを快適作成

Ⓧ9,900円を

注文番号 5576342
通販特価 **8,910円**

カタログ NO. 21　コクヨ
パソコンデスクベジェ〈BEZIER〉
HD-MD50G1N

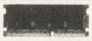
W:1200mm
D:　770mm
H:　700mm

取付けビーム、切り替えライト、アームトレイ、
ビーム用棚情報コンセントはオプション
パソコン本体別売

Ⓧ47,800円を

注文番号 8738357
通販特価 **40,800円**

メモリ



カタログNO. 22　ビックサイエンス
TOSHIBA Libretto50 対応メモリ
VEM16MLIB50
注文番号 8728376
通販特価 **21,800円**

カタログNO. 23　ビックサイエンス
LET'S NOTE用 32MBメモリ
VEM32MNFMB320J
注文番号 8747693
通販特価 **26,800円**

カタログNO. 24　ビックサイエンス
MEBIUS 365/S400 16MBモジュール
VEM16MCE312B
注文番号 8739061
通販特価 **14,800円**

カタログNO. 25　ビックサイエンス
TOSHIBA SS-R575/590 32MB
VEM32M31UJ
注文番号 8739228
通販特価 **26,800円**

カタログNO. 26　ビックサイエンス
IBM Aptiva 対応 セカンダリキャッシュ256KB
VEM256-CA/AP
注文番号 8728150
通販特価 **8,500円**

アフターサービスについてのご案内

A）初期不良（着荷時不良）交換について

お買い上げ日から2週間以内の故障・不良については、新品と交換いたします。但し、以下に事項を満たさない場合は対象外となりますので、ご注意ください。
1）お客様の不注意による故障・破損ではない。
2）お買い上げ時の梱包・箱・保証書・付属品等が揃っている。
3）お買い上げ時のレシート・領収証をご提示いただける。
尚、特価限定品については、無償修理扱いとなりますので予めご了承ください。

B）返品・交換ができない場合

下記に該当するお客様のご都合による返品・交換はお断りいたします。
1.初期不良・着荷時不良以外で、一度開封された商品、またはご使用になられた商品。
2.お客様のもとで、キズや破損が生じた場合。
3.不良品以外のソフトウェアやCD-ROMの開封品。

C）お願い

梱包、配送には細心の注意を払っておりますが万一、ご注文品と異なる場合は商品到着日にご一報下さい。また、ソフトウェアやCD-ROMの メディアをよくご確認の上、ご開封願います。

画期的なサポート体制が誕生!

商品代金の3%で5年間の保証+ワランティをゲット!

お買い求め時同時加入

［ベストサポート］
5年間保証

●**お買上げ日より最長5年間まで延長**

●**破損・火災・盗難時もワイドに保証**
修理不可能な状態のものでも保証相当額の商品交換券（当社運営店のみ利用可能）が発行されます。

●**下取り前提の場合は修理費相当額の商品交換券発行**
修理可能な場合にも、修理費相当額で下取り（故障品は回収）できます。下取り金は商品交換券を発行して対応します。但し、保証する最大額は全損時の保証規定に準じます。

●**申込み手続きは簡単**
商品購入時点でお申し込み頂ければ、購入代金のたったの3%でお申し込み頂けます。

故障かな？と思ったときも安心
［ハードウエア サポート］
●クイック修理システム

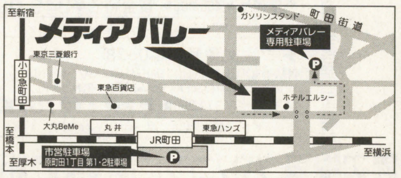
セットアップや使い方で困っても
［ユースウエア サポート］

●商品が万一品切れの際は、ご容赦ください。●価格は変動します。最新価格はお電話にてご確認ください。●掲載の表示価格には、送料・消費税は含まれません。●写真は実際の商品とは異なる場合があります。●仕様は予告なく変更になる場合があります。●商品発送後のお客様の事情によるキャンセルは、お受けできませんので予めご了承ください。

MEDIA VALLEY メディアバレー
〒194 東京都町田市原町田3-2-8
0427-21-2021
ホームページアドレス http://www.mediavalley.co.jp

日本最大級の売場面積
2,000坪(6,600m²)
●お客様専用駐車場あり（有料）

営業時間　10:00～20:00

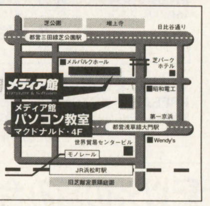


姉妹店ダイエーナウ メディア館も浜松町で営業中!!

DAIEI NOW メディア館
Computer & Software

〒105
東京都港区芝公園2-4-1
03-3438-7151
●お客様専用駐車場あり（有料）

営業時間
平日 11:00～21:00
土・日・祝 11:00～19:00



（株）ダイエー・メディア・ソリューションズ　〒104 東京都中央区銀座6-2-1 銀座OMCビル9F

SINCE 1985

COMPUTER BANK

http://computerbk.com ☎(03)3797-1221

電話一本で あなたの お手元に

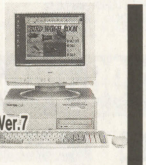
最新の在庫情報・価格はお電話にてお問い合わせ下さい。

- 代金引換システム(商品到着時の代金支払でOK!)
- 全国無料配送(お買い上げ3万以上、日曜配達可)
- 頭金なしクレジット、ボーナス一括払いもOK!
- 全商品保証付(中古品も1年間の保証付だから安心です。)
- 高額下取りシステム(買い換えもより少ない予算で)
- パソコン出張有料サポート(貴方のパソコンの問題を即解決!)

ノベル認定リセーラー / BORLAND ボーランドセンター / Microsoft Official Dealer マイクロソフト オフィシャルディーラー / Aldus PageMaker アルダスページメーカー 公認ディーラー / ロータス ショップ / JUSTSYSTEM 一太郎 ジャストシステム 公認インストラクター / 桐 ver.4 管理工学公認 SE・インストラクター / EPSON サービス 認定店

NEC PERSONAL COMPUTER

98MATE VALUESTAR



●買ってすぐに使えるお得な98オールインワンモデル。一太郎Ver.7+ロータス1-2-3または、Word+Excelプリインストール

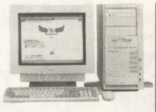
36% OFF

▶ご注文番号/A-0617
PC-9821V13/S5model C3/D3(Pentium133MHz/32MRAM/1.2GHD/8倍速CD-ROM/336FAXモデム/15″CRT) ¥298,000
BJC-400J(Canon・A4カラーインクジェットプリンタ) …¥ 59,800
標準価格合計¥357,800▶現金特価¥226,800
¥10,000×18回/ボーナス¥28,000×3回

▶ご注文番号/A-0616
PC-9821V200/S7model C/D(MMXPentium200MHz/32MRAM/3GHD/16倍速CD-ROM/336FAXモデム/17″CRT) ¥428,000
MJ-830C(EPSON・A4カラーインクジェットプリンタ)……¥ 39,800
標準価格合計¥467,800▶現金特価¥344,800
¥10,000×30回/ボーナス¥25,000×5回

NEC PERSONAL COMPUTER

98MATE VALUESTAR



●バリュースターならインターネットも快適簡単。一太郎Ver7+ロータス1-2-3または、Word+Excelプリインストール

27% OFF

▶ご注文番号/A-0615
PC-9821V20/M7model C3/D3(Pentium200MHz/32MRAM/3GHD/8倍速CD-ROM/336FAXモデム/17″CRT) …¥498,000
MJ-830C(EPSON・A4カラーインクジェットプリンタ) …¥ 39,800
標準価格合計¥537,800▶現金特価¥389,800
¥10,000×36回/ボーナス¥22,000×6回

▶ご注文番号/A-0614
PC-9821V200/M7model C/D(MMXPentium200MHz/32MRAM/4GHD/CD-R/336FAXモデム/17″CRT) ………¥590,000
PM-700C(EPSON・A4カラーインクジェットプリンタ) …¥ 59,800
標準価格合計¥649,800▶現金特価¥479,800
¥10,000×42回/ボーナス¥29,000×7回

NEC PERSONAL COMPUTER

98 NOTE Aile(エール)

●行動する人のA4薄型ノートパソコン。

27% OFF

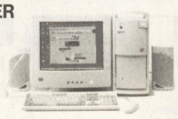
▶ご注文番号/A-0619
PC-9821Ls12/D10model C/D(Pentium120MHz/32MRAM/1GHD/11倍速CD-ROM/336FAXモデム/12.1″TFTカラー) …¥398,000
BJC-35vII(Canon・A4カラーインクジェットプリンタ) …¥ 54,800
標準価格合計¥452,800▶現金特価¥328,800
¥10,000×30回/ボーナス¥21,000×5回

●一太郎又は、Microsoft Wordがインストール済み。

▶ご注文番号/A-0618
PC-9821Nr13/D10model A/B(Pentium133MHz/32MRAM/1GHD/8倍速CD-ROM/12.1″DSTNカラー/A4NOTE) ……¥388,000
BJC-35vII(Canon・A4カラーインクジェットプリンタ) …¥ 54,800
標準価格合計¥442,800▶現金特価¥325,800
¥10,000×24回/ボーナス¥36,000×4回

IBM PERSONAL COMPUTER

Aptiva



●夢中の入口Aptiva

▶ご注文番号/B-0633
AptivaJ33(Pentium133MHz/16MRAM/1.6GHD/6倍速CD-ROM/288FAXモデム/15″CRT/ミニタワー)
現金特価¥158,000
¥10,000×12回/ボーナス¥28,000×2回

▶ご注文番号/B-0630
AptivaH55(Pentium150MHz/16MRAM/2GHD/6倍速CD-ROM/288FAXモデム/17″CRT/ミニタワー)
現金特価¥198,000
¥10,000×18回/ボーナス¥17,000×3回

▶ご注文番号/B-0631
AptivaB97(MMXPentium200MHz/32MRAM/4.2GHD/16倍速CD-ROM/336FAXモデム/17″CRT/ミニタワー)
現金特価¥398,000
¥10,000×36回/ボーナス¥23,000×6回

IBM PERSONAL COMPUTER

ThinkPad

●スーパースリムノート。

▶ご注文番号/B-0634
ThinkPad560(2640-FJE:Pentium133MHz/8MRAM/1.08GHD/12.1″TFTカラー)
現金特価¥298,000
¥10,000×24回/ボーナス¥28,000×4回

▶ご注文番号/B-0635
ThinkPad560(2640-FVE:Pentium133MHz/40MRAM/1.08GHD/8倍速CD-ROM/336FAXモデム/12.1″TFTカラー)
現金特価¥358,000
¥10,000×36回/ボーナス¥15,000×6回

▶ご注文番号/B-0636
ThinkPad365XD(2625-1J9:Pentium133MHz/8MRAM/1.35GHD/6倍速CD-ROM/11.3″TFTカラー)
現金特価¥268,000
¥10,000×24回/ボーナス¥19,000×4回

TOSHIBA PERSONAL COMPUTER

BREZZA

●黒のブレッツア、誕生

▶ご注文番号/B-0629
BREZZA5166MB(Pentium166MHz/16MRAM/2.1GHD/8倍速CD-ROM/288FAXモデム/17″CRT)
標準価格¥398,000▶ 現金特価¥218,000
¥10,000×18回/ボーナス¥25,000×3回

45% OFF

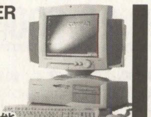
▶ご注文番号/B-0628
INFINIA7200J1(PV1020JA:MMXPentium200MHz/32MRAM/3GHD/12倍速CD-ROM/336FAXモデム/17″CRT)
標準価格¥548,000▶ 現金特価¥429,000
¥10,000×36回/ボーナス¥30,000×6回

DynaBook Satellite 200

▶ご注文番号/B-0627
PA1234S9(Pentium100MHz/8MRAM/810MHD/11.3″DSTNカラー)
標準価格¥248,000▶ 現金特価¥178,000
¥10,000×18回/ボーナス¥10,000×3回

COMPAQ PERSONAL COMPUTER

COMPAQ PRESARIO



●これが、PCの新しい標準多彩な高機能。

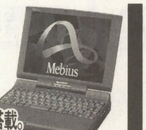
▶ご注文番号/B-0643
PRESARIO4130(186779-293:Pentium166MHz/16MRAM/2.5GHD/8倍速CD-ROM/15″CRT/336FAXモデム)
現金特価¥188,000
¥10,000×18回/ボーナス¥13,000×3回

▶ご注文番号/B-0645
PRESARIO4130(186780-293:Pentium166MHz/16MRAM/2.5GHD/8倍速CD-ROM/17″CRT/336FAXモデム)
現金特価¥219,000
¥10,000×18回/ボーナス¥25,000×3回

▶ご注文番号/B-0644
PRESARIO NOTE1072(282762-293:Pentium166MHz/32MRAM/1GHD/10倍速CD-ROM/336FAXモデム/12.1″TFTカラー)
現金特価¥358,000
¥10,000×30回/ボーナス¥29,000×5回

SHARP PERSONAL COMPUTER

Mebius



●12.1型「1,024×768ドット」の高解像度TFT液晶搭載。

▶ご注文番号/B-0639
MN-7650(MMXPentium150MHz/32MRAM/1.44GHD/10倍速CD-ROM/336FAXモデム/12.1″TFTカラー)
標準価格¥620,000▶ 現金特価¥445,000
¥10,000×42回/ボーナス¥23,000×7回

▶ご注文番号/B-0637
NM-5200(Pentium150MHz/32MRAM/1.6GHD/10倍速CD-ROM/336FAXモデム/11.3″TFTカラー)
標準価格¥450,000▶ 現金特価¥349,000
¥10,000×36回/ボーナス¥13,000×6回

▶ご注文番号/B-0638
NM-5100D(Pentium133MHz/16MRAM/1.44GHD/10倍速CD-ROM/336FAXモデム/12.1″DSTNカラー)
標準価格¥370,000▶ 現金特価¥275,000
¥10,000×24回/ボーナス¥21,000×4回

FUJITSU PERSONAL COMPUTER

FMV BIBLO

●開いたところが、デスクになる。

▶ご注文番号/B-0653
FMV53NP5S(1/2/3)(Pentium133MHz/32MRAM/1.3GHD/8倍速CD-ROM/336FAXモデム/12.1″TFTカラー)
標準価格¥488,000▶ 現金価格 (大特価)
¥10,000×30回/ボーナス¥28,000×5回

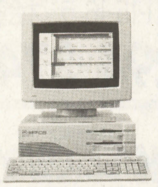
▶ご注文番号/B-0651
FMV53NU5S(1/2/3)(Pentium133MHz/32MRAM/1GHD/10倍速CD-ROM/336FAXモデム/11.3″TFTカラー)
標準価格¥418,000▶ 現金価格 (大特価)
¥10,000×24回/ボーナス¥30,000×4回

▶ご注文番号/B-0652
FMV55NA5S(1/2/3)(MMXPentium150MHz/32MRAM/1.6GHD/10倍速CD-ROM/336FAXモデム/12.1″TFTカラー)
標準価格¥588,000▶ 現金価格 (大特価)
¥10,000×36回/ボーナス¥29,000×6回

上記以外の組み合わせ・その他周辺機器、パソコンに関するご相談など、その他お気軽にお電話下さい。

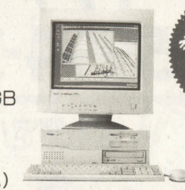
特選!コンピュータバンクの優良中古パソコン 1年間保証付

※不要のパソコン高額下取り、買い取り致します。ご相談は買い取り専用デスクまで。 TEL(03)3797-1231



NEC9801用ソフトを活用したい方のための
お買得モデル NEC**PC-9801DS/U5**
●CPU:386SX(16MHz)640KB●フロッピィディスクドライブ:3.5"HD×2ドライブ●40MBハードディスク内蔵●FM音源、スピーカー内蔵、ゲームをしたり、文書作成・表計算などにご使用できます。
標準価格￥508,000→現金価格**￥27,000**
PC-TV354(TVチューナー内蔵)
(15"カラーモニター)とバスマウスのセットの場合
合計価格￥628,000→割引価格**￥39,800**

おすすめ中古セット



余分な機能はいらない方へ
NEC**PC-9821Xa13/K12F**
●CPU:Pentium(133MHz)●メモリ:16MB
●FDD:3.5"×1●CD-ROM:4倍速●HDD:1.2GB
●VRAM:2MB●1280×1024(256色)●PCM音源
●ソフト:Windows95/一太郎6.3●マウス
特別価格**￥128,000**(モニターは別売です。)

おすすめ新品限定品

FAXで最新中古品情報提供中!! 03-5390-3555

※FAXの受話器を取り情報BOXセンターを呼び出し、音声ガイダンスに従い、ボックス番号[1][2][2][1][0]を押して下さい。その場ですぐに情報が取り出せます。

特選中古リスト ※在庫・価格は変動しますので、お電話にてお問い合わせ下さい。

コンピュータ本体

PC-9801DX5(CPU:80286/12MHz/5"2HD×2/40MBHDD/FM音源)	¥468,000	¥22,000
PC-9801DS5(CPU:386SX/16MHz/3.5"2HD×2/40MBHDD/FM音源)	¥508,000	¥27,000
PC-9801DA7(CPU:80386/20MHz/1.6MB/5"2HD×2/100MBHDD/FM音源)	¥698,000	¥32,000
PC-H98/80-002(CPU:486SX/16MHz/9.5MB/5"2HD×2・ハイレゾ対応)	¥580,000	¥38,000
PC-9821Ap3/C9W(486DX4/100MHz/39.6MB/3.5"×1/540MBHDD/Win3.1/CD-ROM)	¥600,000	¥128,000
PC-9821Cu10/D-A(Pent/100MHz/16MB/3.5"2HD×1/1.2GBHDD/4倍CD/モデム/TV/一太郎6/Win95/15"一体モニタ)	¥338,000	¥138,000
PC-9801NS/L(386SX/20MHz/1.25MRAM/3.5"2HD×1/モノクロ液晶/ノート型)	¥288,000	¥38,000
PC-9801NS/R(486SX/16MHz/5.25MRAM/3.5"×1/モノクロ液晶/ノート型)	¥288,000	¥62,000
PC-9821Ns/540W(486DX2/50MHz/5.6MRAM/3.5"×1/9.5"TFTカラー液晶/ノート型)	¥540,000	¥128,000
EPSON/PC-486HX2(486DX2/66MHz/11.6MB/3.5"×2)	¥268,000	¥48,000
EPSON/PC-486HX3(486DX2/66MHz/3.6MB/3.5"×2/5"×1/ハイレゾボード)	¥293,000	¥58,000
IBM Aptiva(2168-N72)(Pentium/133MHz/16MB/3.5"×1/4倍CD/1GHDD/288モデム/Win95/一太郎6.3/Works/ロータススーパーオフィス/筆ぐるめ/信長の野望/WorldTALK/GAME/乗換案内/Singる他/15"モニター)(ミニタワー)	OPEN	¥128,000
IBM Aptiva770(2168-S50)(Pentium/133MHz/16MB/3.5"×1/4倍CD/1.6GHDD/288FAXモデム/Win95/Works/ロータススーパーオフィス/信長の野望/WorldTALK/筆ぐるめ/GAME/乗換案内/Singる他/15"モニター)(ミニタワー)	OPEN	¥138,000
富士通/FM-TOWNSII FreshT(486SX/33MHz/8MB/3.5"×2/CD-ROM/260HDD/オアシスWin/Win3.1/15"TV)	¥298,000	¥72,000

その他周辺機器

NEC/PC-9821LD-B02(9821Lt2/Na7/Nx/Ne3/Nd2/Ld/Lt/9801NL/A用8MB増設メモリ) 新品	¥60,000	¥4,000
NEC/PC-IT45S1(ターミナルアダプタ/アナログ2ポート) 新品	¥49,800	¥18,000
緑電子/BLT-N260(260MB/98NOTE用ハードディスクパック)	¥59,800	¥18,000
I/O DATA/GA-1024A(98用グラフィックアクセラレータ)	¥39,000	¥10,000
ELECOM/FDD-5S(5"×1外付フロッピィディスク)	¥	¥18,000
ELECOM/TK-P2106JP(IBM/PC/AT互換機用106日本語フルキーボード) 新品	¥8,000	¥3,000

ディスプレイ

N5924(14"カラー/400・750L/アナログ/0.26)	¥233,000	¥22,000
PC-KD854N(14"カラー/400L/アナログ/0.39)	¥84,800	¥12,000
PC-KD881(15"カラー/400L/アナログ/0.28)	¥118,000	¥18,000
PC-KD882(15"カラー/400L/アナログ/0.31)	¥89,800	¥15,000
PC-TV354(15"TVカラー/200L/400L/アナログ/デジタル/0.39)	¥110,000	¥20,000
PC-TV454(15"TVカラー/200L/400L/アナログ/0.35/S端子付/ゲーム機対応)	¥128,000	¥22,000
PC-KM151(15"カラー/24.8〜57KHz/0.28)	¥148,000	¥28,000
PC-KM153R(15"カラー/24.8〜57KHz/0.28)	¥69,800	¥28,000
PC-KM175(17"カラー/31〜69KHz/0.255/スピーカー付) 新品	¥118,000	¥69,800
iiyama/MF-8217J(17"カラー/23.5〜66KHz/0.28)	¥188,000	¥42,000

プリンタ・プリンタオプション

PC-PR201/60A(136桁/カラー24ドット/漢60字/秒)	¥158,000	¥38,000
PC-PR201/80A(136桁/カラー24ドット/漢字80字/秒)	¥275,000	¥52,000
EPSON/VP-2061PC(136桁/カラー24ドット/漢字61字/秒)	¥130,000	¥35,000
Canon/BJ-10V Lite(10"バブルジェットプリンター/モノクロ/ノート型)	¥69,800	¥8,000
Canon/BJC-600J(A4カラーバブルジェット/360dpi)	¥79,800	¥38,000
Canon/BJC-820J(11.4"/A4縦カラーバブルジェット/360dpi)	¥218,000	¥68,000
EPSON/MJ-500C(A4カラーインクジェット/セミ720dpi)	¥49,800	¥18,000
EPSON/HG-4000PC(136桁 48ドットインクジェット/漢120字/秒/ダブルピンシートフィーダー)	¥196,000	¥40,000
富士通/XJ-500(10"/カラーインクジェット/Windows用)	¥49,800	¥14,000
富士通/XJS-400(10"/カラースキャナ&インクジェットプリンタ/Windows95用) 新品	¥59,800	¥47,800
SHARP/JX-9210(A4/レーザープリンタ/Windows用) 新品	¥60,000	¥34,800
NEC/PC-PR201X-04(201/65A・80A・80LA・X・J用シートフィーダー) 新品	¥50,000	¥15,000

特価!!新品周辺機器(その他の機器はお問い合わせ下さい。)

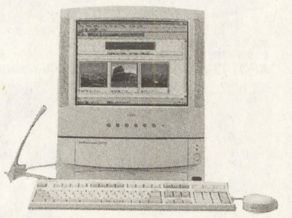
FUJITSU FMV-DP84Y2(15"カラーCRT/30〜65KHz/0.28)	OPEN	¥28,000
SONY CPD-17SF9(17"カラーCRT/24〜80KHz/トリニトロン/0.25)	¥99,800	¥69,800
MITSUBISHI RD17GXIIC(17"カラーCRT/30〜86KHz/ダイヤモンドトリニトロン/0.25)	¥128,000	¥79,800
EPSON GT-8500WIN(A4カラーイメージスキャナ/400dpi)	¥89,800	¥54,800
EPSON MJ-510C(A4カラーインクジェットプリンタ/Windows用)	¥29,800	¥19,800
EPSON MJ-830C(A4カラーインクジェットプリンタ)	¥39,800	¥29,800
EPSON PM-700C(A4カラーインクジェットプリンタ)	¥59,800	¥45,800
EPSON LP-700W(A4ページプリンタ/Windows用)	¥69,800	¥44,800
Canon BJC-210J(A4カラーインクジェットプリンタ/Windows用)	¥29,800	¥18,000
Canon BJC-420J(A4カラーインクジェットプリンタ)	¥59,800	¥29,800
FUJITSU XJ-300(A4カラーインクジェットプリンタ/Windows用)	¥29,800	¥17,800
SHARP XJ-9210(A4ページプリンタ/Windows用)	¥60,000	¥32,800
IO・DATA TA-B64DSU(ISDNターミナルアダプタ/DSU付)	¥39,800	¥22,800
Allied Tele LA-PCI-T(PCI/LANアダプタ/98・DOS/V用)	¥14,800	¥11,800
Allied Tele LA-PCM-T(PCMCIA/LANPCカード/98・DOS/V用)	¥19,900	¥15,800
Allied Tele MR820TR(T×8/5×1/2×1/HUB)	¥24,800	¥19,800

FUJITSU 新型 FMV Windows®95インストールモデル大特価にて提供中! F·ESTA

FMエクセレントストア会

現在お持ちのPC-9801シリーズ・DOS/V機を高額で下取り致します。詳しくはお電話にてお承り致します。

FMV SII15 DESKPOWER



DESKPOWER SII15
●Pentium150MHz、省スペースデザインのエントリーモデル
▶ご注文番号/B-0660
FMVS215(1/2/3)(Pentium150MHz/32MRAM/1.6GHD/8倍速CD-ROM/33.6KbpsFAXモデム/15"CRT)
標準価格￥258,000▶ 現金価格 **大特価**
￥9,400×24回/ボーナス無し

●MMXテクノロジーPentiumプロセッサーを搭載。最新鋭3Dアクセラレータなどの採用により、マルチメディア機能を飛躍的に向上。

DESKPOWER SII
●Pentium166MHz、先進機能満載のスタンダードモデル
▶ご注文番号/B-0662
FMVS2165A(1/2/3)(Pentium166MHz/32MRAM/2.1GHDD/8倍速CD-ROM/33.6KbpsFAXモデム/15"CRT)
標準価格￥298,000▶ 現金価格 **大特価**

●MMX Pentium166MHz、搭載のスタンダードモデル
▶ご注文番号/B-0663
FMVS2165(1/2/3)(MMX Pentium166MHz/32MBRAM/2.1GHDD/8倍速CD-ROM/33.6KbpsFAXモデム/15"CRT)
標準価格￥328,000▶ 現金価格 **大特価**

●MMX Pentium166MHz、17"CRTスタンダードモデル
▶ご注文番号/B-0664
FMVS2167(1/2/3)(MMXPentium166MHz/32MBRAM/2.1GHDD/8倍速CD-ROM/33.6KbpsFAXモデム/17"CRT)
標準価格￥368,000▶ 現金価格 **大特価**

●MMX Pentium200MHz、17"CRT、高品位モデル
▶ご注文番号/B-0665
FMVS220(1/2/3)(MMXPentium200MHz/32MBRAM/2.5GHDD/12倍速CD-ROM/33.6KbpsFAXモデム/17"CRT)
標準価格￥413,000▶ 現金価格 **大特価**

FMV SII165 DESKPOWER

FMV TII20 DESKPOWER

DESKPOWER TII
●MMX Pentium166MHz、拡張性に優れたタワー型スタンダードモデル
▶ご注文番号/B-0666
FMVT216(1/2/3)(MMX Pentium166MHz/32MRAM/2.5GHD/8倍速CD-ROM/33.6KbpsFAXモデム/15"CRT)
標準価格￥368,000▶ 現金価格 **大特価**

●MMX Pentium200MHz、高速、高精細、高品位の上級タワーモデル
▶ご注文番号/B-0667
FMVT220(1/2/3)(MMX Pentium200MHz/32MRAM/3.2GHD/12倍速CD-ROM/33.6KbpsFAXモデム/17"CRT)
標準価格￥498,000▶ 現金価格 **大特価**

●MMX Pentium200MHz、MO内蔵タワーモデル
▶ご注文番号/B-0668
FMVT220M(1/3)(MMX Pentium200MHz/32MRAM/3.2GHD/12倍速CD-ROM/540MO/33.6KbpsFAXモデム/17"CRT)
標準価格￥558,000▶ 現金価格 **大特価**

●MMX Pentium200MHz、DVD搭載タワーモデル
▶ご注文番号/B-0669
FMVT220D(1/3)(MMX Pentium200MHz/32MRAM/3.2GHD/DVDドライブ/33.6KbpsFAXモデム/17"CRT)
標準価格￥598,000▶ 現金価格 **大特価**

●Pentium Pro200MHz、シリーズ最高峰
▶ご注文番号/B-0670
FMVTP220(1/2/3)(PentiumPro200MHz/32MRAM/3.2GHDD/12倍速CD-ROM/33.6KbpsFAXモデム/17"CRT)
標準価格￥548,000▶ 現金価格 **大特価**

お客様一人一人をしっかりサポート
COMPUTER BANK
コンピュータバンク
株式会社コンピュータバンク 〒150 東京都渋谷区渋谷1-6-8井上ビル
▼本社注文・相談デスク http://computerbk.com
☎(03)3797-1221
営業時間/平日AM9:30〜PM7:00 土曜・日曜・祝日AM10:00〜PM6:30 年中無休

●クレジット価格に消費税は含まれておりますが、現金特別価格には含まれておりません。別途消費税がかかります。

●全国通販●インパクト IMPACT!

TEL 03-5294-3741

年中無休 AM10:00～PM7:00

〒101 東京都千代田区外神田1-15-16 ラジオ会館7F

FAX.03-5294-3744

お買得!インパクト特価 台数限定!

NEC PC-9821Xa10/K12
- Pentium (100MHz)
- メモリ 8MB
- HDD 1.2GB
- 4倍速CD-ROM
- Windows95インストールモデル

※モニタは別売です

台数限定!

標準価格 ¥298,000 ▶ **¥98,000**

NEC PC-9821V10/C4RF
- Pentium (100MHz)
- メモリ 16MB
- HDD 850MB
- 4倍速CD-ROM内蔵
- ISDN内蔵 ●14"CRT
- Windows95、EXCEL、WORDインストール

台数限定!

標準価格 ¥318,000 ▶ **¥110,000**

NEC PC-9821V16/S5(C2/D2)
- Pentium (166MHz) ●メモリ 16MB
- HDD 1.6GB ●6倍速CD-ROM
- 15"CRT ●28,800bpsFAXモデム内蔵
- Cモデル:Windows95、一太郎V6.3、Lotusインストール
- Dモデル:Windows95、EXCEL、WORDインストール

台数限定!

標準価格 ¥368,000 ▶ **¥185,000**

パソコン本体

NEC	★PC-9821V200/M7(C·D)	¥590,000→	¥412,000
	★PC-9821V200/M7(E·F)	¥620,000→	¥433,000
	★PC-9821V200S7(C·D)	¥428,000→	¥298,000
	★PC-9821V200SZ(C·D)	¥358,000→	¥248,000
	★PC-9821V166/S7(C·D)	¥383,000→	¥267,000
	PC-9821Xv20/W30	¥418,000→	¥292,000
	PC-9821Xv13/W16	¥298,000→	¥208,000
	PC-9821Xa20/W30	¥348,000→	¥243,000
	PC-9821Xa16/W30	¥348,000→	¥233,000
	PC-9821Xa16/W16	¥278,000→	¥194,000
	PC-9821Xa13/W12	¥238,000→	¥166,000
	★PC-9821Xc16/M7(A2·B2)	¥363,000→	¥253,000
	★PC-9821Xc13/S5(A2·B2)	¥283,000→	¥197,800
	PC-9821Ct20/A(A·B)	¥498,000→	¥298,000
	PC-9821Cu16/H(A·B)	¥393,000→	¥258,000
	PC-9821Cu13/E(A·B)	¥333,000→	¥208,000
	PC-9821Cu13T/B	¥348,000→	¥243,000
	★PC-9821C200/C S1	¥498,000→	¥326,000
	★PC-9821C200/C	¥398,000→	¥263,000
	★PC-9821C200/V S2	¥698,000→	¥488,800
	★PC-9821C200/V	¥498,000→	¥348,800
	★PC-9821Nr166/X30N	¥770,000→	¥539,000
	★PC-9821Nr166/X30F	¥760,000→	¥532,000
	★PC-9821Nr150/X14F	¥600,000→	¥419,800
	PC-9821Nr13/D10(A·B)	¥388,000→	¥243,800
	PC-9821Nr12/D10	¥318,000→	¥202,000
	★PC-9821Ls150/S14(C·D)	¥580,000→	¥405,000
	★PC-9821Ls12/D10(C·D)	¥398,000→	¥278,000
	★PC-9821La13/S14	¥388,000→	¥271,000
EPSON	★PROSPERT VN516GX	¥798,000→	¥568,000
	★PROSPERT VN515GX	¥658,000→	¥468,000
	★PROSPERT VN513GA	¥528,000→	¥375,000
TOSHIBA	BREZZA 5200VMB	¥568,000→	¥422,000
	Libretto50 PA1237C9	¥228,000→	¥165,800
	Libretto50 PA1237C9	¥298,000→	¥214,000
	Satellite200 PA1234S9	¥248,000→	¥180,000
	Satellite Pro 430 PA1230CA	¥458,000→	¥299,500
	Satellite Pro 430 PA1230C9	¥418,000→	¥281,500
	Satellite Pro 430 PA1230SA	¥358,000→	¥239,800
	PORTÉGÉ PA1126C9	¥648,000→	¥471,000
	TECRA PA1232C9	¥558,000→	¥353,000
COMPAQ	★PRESARIO 8770(17"CRT)	オープンプライス→	¥360,000
	★PRESARIO 4182(17"CRT)	オープンプライス→	¥269,800
	★PRESARIO 4182(15"CRT)	オープンプライス→	¥240,000
	★PRESARIO 3060	オープンプライス→	¥315,000
	★PRESARIO 1084(12.1"TFT)	オープンプライス→	¥300,000
	★PRESARIO 1072(12.1"TFT)	オープンプライス→	¥340,000
IBM	ThinkPad 2606-MF9	オープンプライス→	¥270,000
	★ThinkPad 2640FVE	オープンプライス→	¥340,000
	★Aptiva B86	オープンプライス→	¥323,000
	★Aptiva B87	オープンプライス→	¥351,800
	★Aptiva B97	オープンプライス→	¥388,000
	★Aptiva T81	オープンプライス→	¥285,800
	★Aptiva T84(CRT別売)	オープンプライス→	¥268,000
	★Aptiva T85	オープンプライス→	¥322,000
	★Aptiva T94(CRT別売)	オープンプライス→	¥303,800
	★Aptiva T95	オープンプライス→	¥357,500
SHARP	Mevius MN-5200	¥430,000→	¥330,000
	Mevius MN-6350D	¥460,000→	¥338,000
	★Mevius MN-7650	¥620,000→	¥462,000
	★Mevius MN-7760	¥680,000→	¥505,000
	★Meviusジャンボ MN-8000	¥820,000→	¥625,000
	★Meviusジャンボ MN-8000D	¥620,000→	¥475,000
Panasonic	★WOODY PD CF-200PDX+17"CRT	¥518,000→	¥370,000
	★WOODY PD CF-200PDX	¥425,000→	¥298,000
	★Let's NOTE AL-N1T515J5	¥398,000→	¥285,000
FUJITSU	★FMVTP220(1·2·3)	¥548,000→	¥398,000
	★FMVT220(1·2·3)	¥498,000→	¥353,000
	★FMVT216(1·2·3)	¥368,000→	¥260,000
	★FMVS220(1·2·3)	¥413,000→	¥293,000
	★FMVS2205(1·2·3)	¥368,000→	¥253,000
	★FMVS2167(1·2·3)	¥368,000→	¥261,000
	★FMVS2165(1·2·3)	¥328,000→	¥226,000
	★FMVS216A(1·3)	¥298,000→	¥205,000
	★FMVS215P(1·2·3)	¥313,000→	¥228,000
	★FMVS215(1·3)	¥258,000→	¥185,000

※ 新製品は、型番の前に★印がついてます。

モニタ

NEC	**PC-KM175**	**¥118,000→**	**¥65,000**
	PC-KM174R	¥148,000→	¥110,000
	PC-TM171	¥128,000→	¥95,000
飯山	MF-8515G	¥39,800→	¥35,800
	MF-8617E	¥69,800→	¥58,800
	MF-8617ES	¥79,800→	¥64,500
	MT-8617ES	¥84,800→	¥72,800
	MT-8617E	¥74,800→	¥66,500
	MT-8521E	¥178,000→	¥135,800
三菱	**RD-15M**	**¥59,800→**	**¥35,800**
	★RD-17GⅡ Clear	¥190,000→	¥83,000
	★RD-17GXⅡ Clear	¥128,000→	¥75,000
	RD-17M	¥89,800→	¥59,500
	RD-17V	¥79,800→	¥67,800
	RD-21GX	¥248,000→	¥171,800
ロジテック	LCM-17EX	¥79,800→	¥55,000
	★LCM-15FS	¥39,800→	¥30,800
ソニー	CPD-15SF9	¥64,800→	¥47,800
	CPD-17SF9	¥99,800→	¥68,800
	CPD-20SF3	¥248,000→	¥168,000
ナナオ	FlexScan E55D	¥140,000→	¥95,000
	FlexScan E35F	¥85,000→	¥54,800
	FlexScan E53F	¥120,000→	¥77,800

●全品新品、安心のメーカー保証付●

プリンタ

ALPS	MD-2300(S·J)	¥98,000→	¥69,800
Canon	**BJC-210J**	**¥29,800→**	**¥16,000**
	BJC-455J	¥79,800→	¥51,800
	BJC-240J	¥39,800→	¥22,500
	BJC-35VⅡ	¥54,800→	¥37,500
	BJC-620JW	¥69,800→	¥47,000
	★BJC-5500J	¥99,800→	¥75,500
	LBP-430	¥128,000→	¥93,500
	LBP-210	¥59,800→	¥39,500
	LBP-310	¥79,800→	¥56,800
EPSON	LP-700W	¥69,800→	¥44,500
	★LP-9200S	¥258,000→	¥183,000
	★LP-8300	¥168,000→	¥118,800
	★LP-1700S	¥108,000→	¥78,000
	★MJ-8000C	¥248,000→	¥180,000
	★MJ-6000C	¥148,000→	¥107,000
	MJ-1100	¥79,800→	¥49,800
	MJ-5100C	¥148,000→	¥91,800
	MJ-3000C	¥99,800→	¥63,000
	MJ-510C	**¥29,800→**	**¥19,500**
	★MJ-830C	¥39,800→	¥29,500
	MJ-930C	¥79,800→	¥58,000
	PM-700C	¥59,800→	¥43,000
	VP-1100	¥69,800→	¥43,500
HP	LaserJet5L	¥69,800→	¥41,800
	DeskJet850C	¥84,800→	¥49,800
NEC	**PICTY80L**	**¥27,800→**	**¥17,500**
	PICTY300	¥59,800→	¥35,500
	PICTY400	¥89,800→	¥49,500
FUJITSU	XJS-400	¥59,800→	¥43,800

スキャナ

EPSON	**GT-5000WINP**＋双方向パラレルI/Fセット	**¥69,800→**	**¥40,500**
	GT-5000WINS	¥59,800→	¥33,800
	GT-2000WIN(P·S)	¥49,800→	¥28,800
	GT-8500WIN	**¥99,800→**	**¥47,800**
	GT-9500WIN	¥148,000→	¥99,000
	★FS-1300WIN	¥69,800→	¥45,800
HP	★ScanJet5P(C5118A)	¥54,800→	¥41,000
	★ScanJet5P(C5117A)	¥59,800→	¥45,000
Canon	CanoScan300	¥49,800→	¥31,500
	CanoScan600	¥114,800→	¥82,000
SHARP	JX-250W2	¥69,800→	¥51,000

掲載の価格は4月9日現在のものです

最新の価格は☎でお問い合わせ下さい

デジタルカメラ

エプソン	**CP-200**	**¥69,800→**	**¥37,800**
カシオ	★QV-11	¥38,000→	¥28,500
	QV-100	¥63,000→	¥47,500
コダック	**DC20**	**¥39,800→**	**¥13,800**
	DC25	¥59,800→	¥32,800
チノン	**ES-1000**	**¥39,800→**	**¥13,500**
	ES-3000	¥124,800→	¥44,500
リコー	DC-2L	¥85,800→	¥63,500
キャノン	PowerShot600	¥128,000→	¥84,800
	★PowerShot350	¥69,800→	¥49,500
ソニー	DSC-F1 ＋ キット	¥95,800→	¥73,000
オリンパス	C-800L	¥128,000→	¥95,000
	★C-410L	¥74,800→	¥58,800
NEC	★PC-DC200K	¥79,800→	¥56,000

CD-ROM

メルコ	CDS-S10	¥32,800→	¥26,000
	CDS-D10C	¥42,800→	¥34,000
I·Oデータ	CDPS-PX10	¥39,800→	¥31,800
	★CDV-PX12	¥32,800→	¥26,000
	CDP-TX6/PCIDE	¥32,800→	¥26,500
	CDP-TX10/PCIDE	¥39,800→	¥31,000
松下	★KXL-800AN	¥45,800→	¥34,500
	PCP-PR1W	¥49,800→	¥39,800

MO

ロジテック	LMO-P420PS	¥69,800→	¥48,500
	LMO-480S	¥64,800→	¥45,000
	LMO-420S	¥59,800→	¥41,500
	LMO-420NB	¥69,800→	¥48,500
	LMO-400S	¥54,800→	¥36,000
	LMO-640SⅡ	¥94,800→	¥71,500
I·Oデータ	MOF-230	¥54,800→	¥46,500
	★MOP-230/PCIDE	¥64,800→	¥49,800
メルコ	MON-D230C	¥69,800→	¥54,000
メディアインテリジェント	MMO-230V(W/B)	¥59,800→	¥36,500
	MMO-640GT(W/B)	¥118,000→	¥66,800

ハードディスク

ロジテック	★SHD-4000U	¥108,000→	¥81,000
	★SHD-3200U	¥79,800→	¥59,000
	SHD-2000U	¥54,000→	¥40,000
	SHD-2000NB	¥61,000→	¥46,000
	SHD-2000NP	¥71,000→	¥53,800
メルコ	DSC-N2000NS	¥64,800→	¥49,500
	DSC-D2000PS	¥64,800→	¥49,500
I·Oデータ	HDVS-2G	¥49,800→	¥38,500
	HDVS-2G/98ⅢP	¥56,800→	¥44,000
	HDVS-2G/SPCI	¥64,800→	¥50,000

FDD

ロジテック	LFD-331X	¥19,800→	¥13,500
	SFD-331MX	¥17,000→	¥12,000
オウルテック	FD-501	¥21,800→	¥16,000
R&D	FDD-3SZ	¥22,000→	¥12,000
	FDD-3WZ	¥33,000→	¥19,000
	FDD-5SZ	¥30,000→	¥16,500

モデム

オムロン	ME3314B	¥28,800→	¥18,000
	★ME3314A	¥22,800→	¥15,800
	ME3314C	¥38,800→	¥28,800
サン電子	MS336EF-WM	¥21,800→	¥15,500
	MS336AF-W	¥26,800→	¥18,800
NEC	**COMSTARZ MULTI 336**	**¥26,000→**	**¥13,800**
	PC-IT55D1	¥54,800→	¥39,800
TDK	DF3314EX	¥39,800→	¥29,800
	DF3314BZ	¥32,800→	¥23,500
ロジテック	LFM-336US	¥19,800→	¥13,500
	LFM-336BL	¥23,800→	¥15,500
	LPM-FM336	¥29,800→	¥21,500
I·Oデータ	DFM-336	¥29,800→	¥23,500
	DFML-336	¥19,800→	¥16,000
	PCFM-336	¥36,000→	¥28,000
	PCML-336	¥29,800→	¥23,800
ソニー	SMD-340IW	¥23,800→	¥18,500
	SMD-341EPW	¥49,800→	¥38,500

プロッタ

ローランドDG	DXY-1150(A3)	¥128,000→	¥95,000
	GRX-3500(A1)	¥395,000→	¥293,800
	PNC-910(カッティング)	¥198,000→	¥147,500
	PNC-1210(カッティング)	オープンプライス→	¥465,000
	★STX-7〈ステカ〉(カッティング)	¥49,800→	¥41,500
	★MDX-3〈モデラ〉	¥120,000→	¥93,800
グラフテック	FP-9100(A1)	¥840,000→	¥558,000
	FP-9200(A2)	¥640,000→	¥425,000
	GX-3100(A1)	¥945,000→	¥628,000
	MP-5300(A3)	¥198,000→	¥141,800
HP	★デザインジェット330(A1)	¥278,000→	¥195,000
	★デザインジェット330(A0)	¥428,000→	¥299,800
	★デザインジェット350C(A1)	¥378,000→	¥265,000
	★デザインジェット350C(A0)	¥528,000→	¥369,800
	デザインジェット700(A1)	¥598,000→	¥418,800
	デザインジェット700(A0)	¥798,000→	¥558,800
	デザインジェット750CPlus(A1)	¥798,000→	¥558,800
	デザインジェット750CPlus(A0)	¥998,000→	¥698,800

コンピュータミュージック

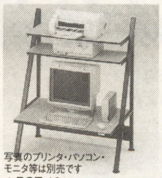
ローランド	ミュージ郎 SC-88PRO	¥99,800→	¥77,800
	ミュージ郎 SC-88VL	¥79,800→	¥62,500
	ミュージ郎 SC-88ST/SP	¥67,000→	¥52,000
	ミュージ郎 SC-88ST	¥59,800→	¥46,500
	ミュージくん	**¥38,000→**	**¥28,500**
	ミュージ郎 SK-50	¥75,000→	¥58,500
	ミュージ郎 XP-10Ⅱ	¥79,800→	¥62,000
	ギタ次郎Ⅱ GC	¥69,800→	¥54,000
	ギタ次郎Ⅱ GK	¥59,800→	¥46,500
	ビデオくん	¥99,800→	¥77,500
	S-MPU-ⅡN	¥19,800→	¥15,800
	S-MPU-ⅡAT	¥22,800→	¥17,800
	PC-180	¥29,800→	¥23,000
	PC-160	¥24,800→	¥19,500
	SC-88Pro	¥89,800→	¥69,800
	SC-88VL	¥69,000→	¥53,500
ヤマハ	CBX-90(W/M)	¥79,800→	¥62,000
	CBX-90B(W/M)	¥59,800→	¥46,500
	CBX-10(W/M)2	¥39,800→	¥30,800
	CBX-PCC10W	¥39,800→	¥30,800
	CBX-CS1(W/M)2	¥79,800→	¥62,000
	CBX-K1(W/M)2	¥59,800→	¥46,500
	MU90	¥69,000→	¥53,800

無停電電源

オムロン	★BX500Ⅱ	¥34,800→	¥27,000
	BX500	¥34,800→	¥27,000
	BX350	¥24,800→	¥19,500

ラック・チェア

ロアス	RQT-12(17"モニタ対応・フロアラック)	¥23,800→	¥14,500
	RJ-006(17"モニタ対応・パソコンラック)	¥22,800→	¥9,800
	RJ-009(17"モニタ対応・パソコンラック)	¥16,800→	¥8,500
	RZC-02(OAチェア)	¥6,800→	¥5,000

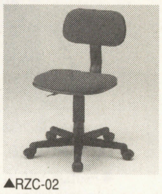


写真のプリンタ・パソコン・モニタ等は別売です

▲RQT-12 (W680×D640×H1176mm)

▲RJ-006 (W650×D700×H1348mm)

▲RJ-009 (W800×D690×H1352.5mm)



▲RZC-02

◆銀行振込
必ず「電信扱い」でご入金下さい。ご入金確認後、即、商品発送または発注の手配となります。振込手数料はお客様負担となります。

お振込先 東京シティ信用金庫 秋葉原支店 普通540003 インパクト

◆超低金利クレジット
クレジット用紙をお送り致しますので、ご記入・ご捺印の上、返送して下さい。契約完了次第、商品発送の手配となります。

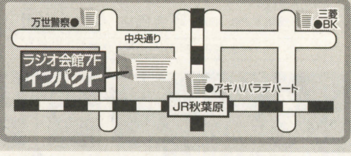
回数	1	3	6	10	12	15	18	20	24	30	36	42	48	54	60
手数料(%)	1.8	2.3	3.0	4.3	4.6	6.0	7.2	8.0	9.5	12.0	14.0	17.0	18.0	21.0	23.5

◆現金書留
書留到着後、即、商品発送または発注の手配となります。

◆代金着払
商品到着時に、配達員に代金をお支払い下さい(但し、別途手数料がかかります)。
又、未成年の方はご両親の承諾が必要となります。
※一部お取り扱い出来ない商品・地域がありますのでご確認下さい。

●掲載の価格には、消費税(5%)・送料は含まれておりません。
●ご注文の前に、必ず電話・FAX等で、金額・お支払い方等を確認の上、送金するようお願いいたします。
●お客様のご都合による、返品・キャンセルはご容赦下さい。

●店頭販売も行ってます●
☎等で在庫を確認後、お気軽にご来店下さい

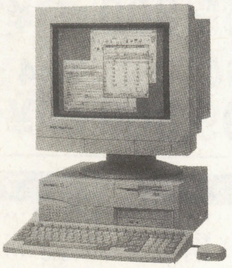


◆ IMPACT! ◆ IMPACT! ◆ IMPACT! ◆ IMPACT! ◆ IMPACT! ◆ IMPACT! ◆ IMPACT! ◆ IMPACT! ◆ IMPACT! ◆ IMPACT! ◆ IMPACT! ◆ IMPACT! ◆

1周年記念セール!

★印　お一人様1台限り 店頭売りのみ

NEC　98MATE　送料¥1,000



★PC-9821Xn/C9W
CPU:Pentium90 RAM:7.6MB FDD:3.5×1台
HDD:540MB CD ROM:2倍速 ディスプレイ別売
定価¥498,000 **超特価¥92,800**

PC-9821Xf/U1
CPU:Pentium60 RAM:7.6MB FDD:3.5×1台
ディスプレイ別売
定価¥370,000 **超特価¥57,000**

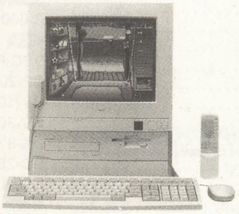
★PC-9821Xf/U8W
CPU:Pentium60 RAM:7.6MB FDD:3.5×1台
HDD:270MB ディスプレイ別売
定価¥448,000 **超特価¥84,800**

PC-9821Xf/C9W
CPU:Pentium60 RAM:7.6MB FDD:3.5×1台 HDD:540MB CD ROM:2倍速
ディスプレイ別売
定価¥498,000 **超特価¥84,800**

PC-9821Af/M9W
CPU:Pentium60 RAM:7.6MB FDD:5×1台 HDD:510MB ディスプレイ別売
定価¥1,200,000 **超特価¥68,800**

PC-9821Ap2/M2
CPU:486DX2/66 RAM:3.6MB FDD:5×2台 ディスプレイ別売
定価¥462,000 **超特価¥45,000**

NEC　98 MULTI/CanBe　送料¥2,000



PC-9821CX2/S15T TV機能
CPU:Pentium75 RAM:7.6MB FDD:3.5×1台 HDD:850MB
CD ROM:4倍速 モデム:14.4Kbps ディスプレイ15インチ
定価¥398,000 **超特価¥98,000**

PC-9821Cb2/M TV機能
CPU:486DX2/66 RAM:8MB FDD:3.5×1台 HDD:420MB
モデム:14.4Kbps CD ROM:2倍速 ディスプレイ14インチ一体型
MPEG再生機能
定価¥298,000 **超特価¥69,990**

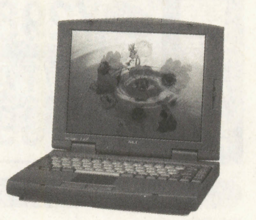
★PC-9821Cb2/A TV機能
CPU:486DX2/66 RAM:8MB FDD:3.5×1台 HDD:420MB CD ROM:2倍速
ディスプレイ14インチ一体型 モデム:14.4Kbps MPEG再生機能 文字多重放送受信機能
定価¥338,000 **超特価¥84,800**

PC-9821Cb3/TA TV機能 一太郎6/Works
CPU:Pentium75 RAM:16MB FDD:3.5×1台 HDD:850MB CD ROM:4倍速
ディスプレイ14インチ モデム:14.4Kbps
定価¥298,000 **超特価¥135,000**

広告掲載価格は
すべて税別です

★印　お一人様1台限り 店頭売りのみ

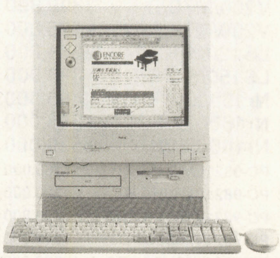
NEC　98 NOTE　送料¥1,000



★PC-9821La10/8 model A
一太郎6.3/Lotus1-2-3R5Jモデル
CPU:Pentium100 RAM:16MB FDD:3.5×1台
HDD:810MB ディスプレイ:TFT液晶9.5インチ
定価¥368,000 **超特価¥168,000**

※起動時に、Windows95又はWindows3.1のOS選択方式

NEC　98VALUE STAR　送料¥2,000



PC-9821V7/C4KB
Word/Excel モデル
CPU:Pentium75 RAM:7.6MB FDD:3.5×1台
HDD:850MB CD ROM:4倍速 ディスプレイ14インチ
定価¥218,000 **超特価¥88,800**

★PC-9821V12/S5RC
一太郎6/ロータス モデル
CPU:Pentium120 RAM:16MB FDD:3.5×1台
HDD:850MB CD ROM:4倍速 モデム:28.8Kbps
ディスプレイ:15インチ分離型 ソフトMPEG付
定価¥313,000 **超特価¥119,800**

★PC-9821V12/S5RD
Word/Excel モデル
CPU:Pentium120 RAM:16MB FDD:3.5×1台 HDD:850MB CD ROM:4倍速
モデム:28.8Kbps ディスプレイ:15インチ分離型 ソフトMPEG付
定価¥313,000 **超特価¥119,800**

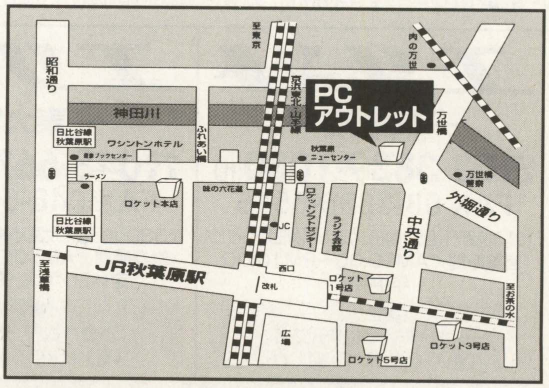
※起動時に、Windows95又はWindows3.1のOS選択方式

通信販売 注文方法

国内発送いたします。送料は1個¥1,000/ディスプレイ付モデルは¥2,000です。
遠方、離島は別料金になります。
在庫切れの場合もありますので必ず確認のうえご注文ください。
全商品保証付　★印商品は店頭のみの販売となります。
当社銀行口座
さくら銀行上野広小路支店 日野電気株式会社 口座(普通)5181474

PCアウトレット　ロケット姉妹店

東京都千代田区外神田1-16-1
TEL.03-3257-0036 FAX.03-3257-0394 営業時間AM9:30～PM8:00 年中無休



全国通販 欲しいと思ったらおまかせ!!

お買得品満載の最新価格情報

—— 充実したサポート体制（AM10:00〜PM10:00 年中無休）

パソコンFAX情報 048-651-6434　24時間　えるNet（パソコン通信）048-660-1870

限定お買得情報

■NEC PC-9821	■NEC PC-9821	■NEC PC-9821	■IBM APTIVA	■IBM ThinkPad
Nr15/S14F 特価¥298,000	Cu13/EA 特価¥169,800	V13/S5C 特価¥169,800	J3C +16MBRAM 特価¥178,000	535(MF9)+32MB RAM 特価¥288,000
CR13/TA・B 特価¥139,800	Ct20/AA 特価¥295,000	V20/S5C・D 特価¥199,800	T84 特価¥189,000	365X(3J9) 特価¥195,000

パソコン本体

●NEC
MMX搭載

V166/S5C/D	¥219,800
V166/S7C/D	¥257,000
V200/SZC/D	¥239,800
V200/S7C/D	¥288,000
V200/M7C/D	¥399,800
V200/M7E/F	¥425,000
LS12/D10C/D	¥269,800
LS150/S14C/D	¥396,000
Nr150/X14F	¥405,000
Nr166/X30F	¥518,000
Nr166/X30N	¥529,000
PC-9821La13	¥265,000
PC-9821CU16HA/HB	¥229,800
PC-9821V16/M7C3/D3	¥259,800
PC-9821V20S5C3/D3	¥219,000
PC-9821V20M7C3/D3	¥308,000
PC-9821XA13/W12	¥165,000
PC-9821XA16/W16	¥179,000
PC-9821XA16/W30	¥228,000
PC-9821XV13/W16	¥165,000
PC-9821XV20/W30	¥285,000
PC-9821XC13/S5A2・B2	¥189,800
PC-9821Nr13/D10A/B	¥245,500
PC-9821Nr15/S10	¥275,000

●東芝
MMX搭載

PA1238C9	¥545,000
Libretto50CT	¥175,000
Libretto50CTA	¥183,000
PA1230C9(Satellite430)CT	¥286,000
PA1230CA(Satellite430)CDT	¥305,000
PA1232C9(TECRA510CT)	¥358,000
BREEZA5166(PV1009JA)	¥196,000
Infinia 7200J1	¥CALL
Infinia 7200J2	¥CALL
限定 Libretto30(16MB)	¥99,800

●松下

AL-N1T515J5	¥278,000

●EPSON
MMX搭載

VMC20A	¥CALL
VMC20D17A	¥CALL
N15GX(NOTE)	¥465,000
N13GA(NOTE)	¥375,000

●IBM
MMX搭載

APTIVA T95	¥332,000
APTIVA T85	¥298,800
APTIVA T81	¥269,000
APTIVA B86	¥315,000
APTIVA B97	¥379,800
APTIVA J51	¥188,000
APTIVA J3A	¥156,000
APTIVA J3C	¥168,000
APTIVA J3E	¥199,800
APTIVA B80	¥275,000
APTIVA B95	¥379,000

●COMPAQ
MMX搭載

PRESARIO 1072	¥345,000
PRESARIO 1084	¥409,000
PRESARIO 3060	¥319,800
PRESARIO 4182(15")	¥248,000
PRESARIO 4182(17")	¥278,900
PRESARIO 8770	¥369,000

●富士通
MMX搭載

FMVT220 4	¥376,000
FMVT216 6	¥285,000
FMVS220 4	¥315,000
FMVS2167 6	¥285,000
FMVS2165 4	¥252,000
FMV56NA5X5	¥540,000
FMV55NA5S 4	¥445,000
FMV53NP5S 6	¥375,000
FMV53NU5S 4	¥318,000
FMVS216A 4	¥224,000

●シャープ

MN-8000	¥CALL
MN-7760	¥512,000
MN-6550D	¥CALL
MN-5200Z	¥CALL

●APPLE

限定 PowerMac 7300/166	¥219,000
Performa 5430	¥178,000
Performa 5440	¥238,000
Performa 6410+15"CRT	¥269,000
Performa 6420+17"CRT	~~¥418,000~~
PowerBook 1400CS/117	¥299,800
PowerBook 1400C/133	¥429,000
PowerMac 7600/200	¥315,000
new PowerMac 7300/180	¥CALL
new PowerMac 9600/233	¥CALL

RAM

SIM 16MB	¥12,000〜
32MB	¥23,000〜
EDO 16MB×2	¥23,000〜
32MB×2	¥45,000〜
98NOTE用 16M	¥14,000〜
32M	¥25,000〜
DOS/V NOTE用 32M	¥27,000〜

イメージスキャナ

GT-2000WINP/S/ART	¥32,800
GT-5000WINP/S/ART	¥38,000
GT-8500WIN/ART	¥59,800
GT-9500WIN/ART	¥99,800
CanoScan300	¥35,800
CanoScan600	¥79,800
JX-250W2	¥49,800
SCANJET 4S	¥25,800
SCANJET 5P	¥43,800

モニター

RD-17GII	¥82,800
RD-17GXIIC	¥72,800
RD-17V	¥64,800
RD-15M	¥33,800
MF-8615G	¥37,000
MF-8517E	¥52,800
MT-8617E	¥64,800
MT-8617ES	¥72,800
E35F	¥58,000
E53F	¥75,000
E55D	¥96,000
CPD-15SF9	¥48,000
CPD-17SF9	¥67,800
CDP-20SF3	¥168,000

アクセラレータ・サラウンド

GA-968V2/PCI	¥19,500
GA-968V4/PCI	¥27,000
GA-PG3DVX8/PCI	¥36,800
GA-PG3D4/PCI	¥14,000
GA-DRTV2/PCI	¥19,500
GA-DRTV4/PCI	¥23,400
PC-9801-118	¥17,500
QV-WS(WaveSter)	¥18,800

HDD外付

SHD-2G/NB	¥44,500
SHD-2G/NU	¥37,800
SHD-U2000	¥35,800
SHD-U3200(ultraSCSI)	¥56,800
HDVS-2G	¥38,800
HDVS-2G/SPCI	¥50,500
DSC-U2000(ultraSCSI)	¥53,000
DSC-2000S	¥42,800

プリンタ

PICTY200	¥19,800
PICTY300	¥36,500
PM-700C	¥43,000
XJS-400	¥44,800
MJ-830	¥29,800
MJ-930C	¥58,000
MJ-6000C	¥110,000
MJ-8000C	¥CALL
MJ-5100C	¥93,000
MJ-3000C	¥65,000
LP-700W	¥43,800
LP-8300	¥139,800
BJC-35VII	¥37,800
BJC-210J	¥15,800
BJC-240J	¥24,000
BJC-420J	¥28,800
BJC-455J	¥53,800
BJC-620JW	¥47,000
BJC-5500J	¥72,800
LBP-210	¥39,800
LBP-310	¥57,000
LBP-430	¥92,800
Deskjet 694C	¥33,000
MD-2010S/G	¥44,800
MD-4000S/J	¥59,800

デジタルカメラ

C-800L(オリンパス)	¥99,800
new C-410L(オリンパス)	¥CALL
DSC-F1(SONY)	¥65,800
CP-200	¥55,000
QV-100	¥47,500
QV-300	¥49,800
DS-8	¥54,800
DC-2E	¥49,800
DC-2L	¥59,800
new MD-PSI(SHARP)	¥CALL
PowerShot350	¥49,800
PowerShot600	¥84,000
限定 DS-7	¥29,000

限定（デジタルカメラ+プリンターセット）QV-10A(ソフト付)+PICTY80L ¥29,800

モデム・TA

限定 PC-IT45D1	¥20,000
PC-IT55D1	¥39,800
PC-IT55S1	¥27,800
TA-B64DSU	¥29,800
336bps Win95	¥9,800
336bps Win95/Mac	¥12,800

MO・ZIPドライブ

LMO-P420PS	¥47,000
LMO-230	¥36,000
LMO-420S	¥40,500
LMO-230HB	¥48,000
LMO-640F	¥67,000
MOS-S230	¥39,000
MOS-S640	¥69,800
MOF-230U	¥42,800
MOF-640	¥77,000
MMO-230GTB	¥42,800
MMO-C230GTB	¥53,000
MMO-640GTB	¥79,800
MMO-C640GTB	¥88,000
SMB-640D2	¥65,800
SMB-230D2	¥38,800

CD-ROM

SCD-1600PS	¥32,000
LCW-747S(CD-R)	¥56,000
CDS-S16	¥25,500
CDS-D16C	¥33,500
CDS-R2W6R(CD-R)	¥59,800
CDV-AB16	¥19,500
CDV-PX12	¥25,500
CDPS-PX10/PCSC	¥35,500
CDP-TX6/PCIDE	¥25,800
CDP-TX10/PCIDE	¥29,000
CDR-VX24(CD-R)	¥58,000
PRD-650(KIT付)	¥28,800
LPD-650S	¥43,800

コンピュータミュージック

ミュージ郎SC-88Pro	¥77,000
ミュージ郎SC-88VL	¥61,500
ミュージ郎SC-88ST	¥46,000
ミュージ郎SC-88ST/SP	¥51,500
Vミュージくん	¥7,800
SC-88VL	¥52,800
SC-88Pro	¥70,000
SCP-55A	¥23,800
S-MPU-IIN	¥15,800
CBX-90BW	¥46,800
CBX-50(D/W)	¥47,000
QV-MGS(MidiStar/GS)	¥14,500
QV-SBS(SecondBusStar)	¥28,000

その他

AHA-2940/AU/97	¥29,800
SC-PCI	¥12,500
SC-98-3P	¥10,000
LHA-301	¥11,000
LHA-421	¥16,000
QV-WSMT(WaveSMIT)	¥23,800
QV-SN98(SoundNote)	¥29,800
LPM-SCSI2A	¥9,000

エリント — 秋葉原 —

☎03-3839-1030(代)
FAX 03-3836-8515
〒101 東京都千代田区外神田6-15-14外神田ストークビル
営業時間／AM10:00〜PM10:00
年中無休
〔振込先〕
あさひ銀行 外神田支店
(普) 1043613 エリント

エリント — 東大宮 —

☎048-667-5876(代)
FAX 048-660-1871
〒330 埼玉県大宮市東大宮4-27-16
営業時間／AM10:00〜PM6:00
定休日／水曜・日曜・祝日
〔振込先〕
あさひ銀行 外神田支店
(普) 1043613 エリント

トライミー — 名古屋 —

☎052-807-1573
FAX 052-807-1579
〒468 名古屋市天白区横町708
営業時間／AM10:00〜PM6:00
定休日／日曜・祝日
〔振込先〕
あさひ銀行 赤門通支店
(普) 1034450 トライミー

ご注文の方法

注文の場合は、必ず電話又はFAXにて、在庫・金額・支払方法等を確認の上、お申し込み下さい。**全メーカー保証付**

●お支払方法

銀行振込
電話にてお申し込み下さい。

代金着払
商品到着時に確認した金額をお支払い下さい。（代金引換手数料がかかります。）

現金書留
電話にて、在庫・金額を確認の上、お送り下さい。

クレジット
電話にてお申し込み下さい。

※価格は変動する場合がありますので、お問い合わせ下さい。表示価格はすべて送料、消費税別です。

全国通販 今すぐお電話を!! 年中無休 AM11:00〜PM10:30

TEL 03-5689-5470

FAX 03-5689-5465

全品メーカー保証付新品

代金引換の着払いも可

アクティブならAM11:00からPM10:30まで受付OK!

PC-9821V16/M7
PC-9821V20/M7
model
C3,D3 ¥255,000
C3,D3 ¥299,000

PC-9821V13/S5
PC-9821V20/S5
PC-9821V20/S7
model
C3,D3 ¥179,000
C3,D3 ¥199,000
C3,D3 ¥257,000

PC-9821V200/SZ
PC-9821V200/S7
PC-9821V200/M7
model
C,D ¥236,000
C,D ¥284,000
C,D ¥389,000

PC-9821V166/S5
PC-9821V166/S7
model
C,D ¥219,000
C,D ¥253,000

PC-9821Cu13/E
新古品
model
A ¥145,000

PC-9821Xc13/M7
model
A,B ¥185,000

PC-9821Xv13/W16
PC-9821Xv20/W30
●写真のCRTは別売
¥163,000
¥275,000

PC-9821Xa13/W12
PC-9821Xa16/W16
PC-9821Xa20/W30
●写真のCRTは別売
¥147,000
¥173,000
¥222,000

PC-9821Cu13/E
PC-9821Cu16/H
PC-9821Cu13T/B
model
A,B ¥195,000
A,B ¥229,000
¥239,000

PC-9821Ct20/A
model
A,B ¥299,000

PC-9821La13/S14
¥255,000

PC-9821CEREB
C200/C ¥259,000
C200/CS1 ¥315,000
C200/V ¥337,000
C200/VS2 ¥469,000

PC-9821Nr150/X14F
PC-9821Nr166/X30F
¥379,000
¥479,000

PC-9821Ls12/D10
PC-9821Ls150/S14
model
C,D ¥259,000
C,D ¥377,000

PC-9821Nr15/S10
PC-9821Nr15/S14F
PC-9821Na15/X14
¥279,000
¥299,000
¥299,000

PC-9821Nr12/D10
PC-9821Nr13/D10
model
¥199,000
A,B ¥239,000

PC-9821Cr13/T
model
A,B ¥159,000

FUJITSU-FMV DESK POWER
各モデル
TEL特価

プリンター

EPSON MJ-510C / MJ-830C
¥19,500
¥29,800

EPSON PM-700C / MJ-930C
¥43,500
¥56,500

CANON BJC-240J / BJC-420J
¥21,800
¥28,800

CANON BJC-35VⅡ / BJC-455J
¥33,500
¥47,800

ディスプレイ

SONY CPD-15SF9 / CPD-17SF9
¥47,800
¥67,800

スキャナー

EPSON GT-5000WIN / GT-8500WIN
¥34,500
¥49,800

CPU

メーカー	商品名	特価
NEC	PC-9821Ra20/N30	¥259,000
NEC	PC-9821Ra18/N20	¥229,000
NEC	PC-9821Ra20/N12	¥189,000

プリンター

メーカー	商品名	特価
EPSON	MJ-3000C	¥63,800
EPSON	MJ-5100C	¥92,800
EPSON	MJ-6000C	¥106,500
EPSON	MJ-8000C	¥176,000
EPSON	LP-700W	¥44,800
EPSON	LP-1700S	¥77,800
EPSON	LP-8300	¥118,000
CANON	BJC-620JW	¥44,800
CANON	BJC-5500C	¥70,800
CANON	LBP-210	¥39,500
CANON	LBP-310	¥54,500
NEC	PC-PR101/J300	¥39,800
NEC	PC-PR101/J400	¥49,800

ディスプレイ

メーカー	商品名	特価
三菱	RD-17GXⅡCLEAR	¥69,800
iiyama	MF-8617E	¥58,500
iiyama	MT-8617E	¥63,800
iiyama	MF-8617ES	¥63,800
iiyama	MT-8617ES	¥71,800

HDD

メーカー	商品名	特価
メルコ	DSC-N1200N	¥37,800
メルコ	DSC-N2000NS	¥48,600
メルコ	DBI-N1200	¥28,500
メルコ	DBI-N1600	¥32,200
メルコ	DBI-N2000	¥39,500
メルコ	DBI-N2500	¥43,500
メルコ	DBI-N3200	¥47,300
メルコ	DNN-T1400	¥41,200
メルコ	DNN-T2100	¥52,500

モデム

メーカー	商品名	特価
TDK	DF-3314BZ	¥23,900
TDK	DF-3314EX	¥26,800

スキャナー

メーカー	商品名	特価
EPSON	GT-2000WIN	¥28,800
EPSON	GT-9500WIN	¥98,800
EPSON	FS-1300WIN	¥46,800
EPSON	GTPCSPIF	¥7,500
EPSON	GTATSPIF2	¥7,500
EPSON	GTSCIFS	¥11,500

CD MO PD

メーカー	商品名	特価
メルコ	MOS-S640	¥67,500
メルコ	MOS-D640	¥78,600
メルコ	MOS-S230	¥37,500
メルコ	MOS-D230P	¥48,600
メルコ	MON-D230C	¥45,500
メルコ	CDS-S16	¥24,600
メルコ	CDI-16FB	¥18,800
メルコ	CDS-R2W6R	¥57,800
メルコ	CDN-D8C	¥25,500
パナソニック	KXL-803A-N	¥35,500
キャラベル	PD-850/P	¥61,800

メモリー

メーカー	商品名	特価
メルコ	EMF-P32MH	¥22,400
メルコ	EMF-32MH	¥25,500
メルコ	EMW-P16MH	¥12,200
メルコ	EMW-P32MH	¥22,400
メルコ	EMW-P64MH	¥43,500
メルコ	EMW-16MH	¥14,300
メルコ	EMW-32MH	¥26,100
メルコ	EMW-64MH	¥50,300
メルコ	EMH-16MH	¥12,200
メルコ	EMH-32MH	¥22,400
メルコ	EMH-64MH	¥43,500
メルコ	EMH-E16MH	¥13,600
メルコ	EMH-E32MH	¥25,500
メルコ	EMH-E64MH	¥49,500
メルコ	ESD-16MH	¥12,200
メルコ	ESD-32MH	¥22,400
メルコ	ENL-16MH	¥14,300
メルコ	ENL-32MH	¥26,100
メルコ	ENB-16MH	¥15,800
メルコ	ENB-32MH	¥27,800
メルコ	ENB-T64MH	¥46,500
メルコ	EN8-16MH	¥13,600
メルコ	EN8-L32MH	¥22,400
メルコ	EN8-T64MH	¥44,900
メルコ	EN8-32MH	¥25,500
メルコ	EN8-64MH	¥49,500

NECオプション

メーカー	商品名	特価
NEC	PC-9821CB2-E01	¥11,800
NEC	PC-9821CX2-E01	¥11,800
NEC	PC-9821XA-E02	¥11,800
NEC	PC-9821-RA-FD1	¥11,800
NEC	PC-FD321DH	¥15,400
NEC	PC-9801-86	¥19,000
NEC	PC-9801-118	¥16,900
NEC	PC-9821-C3-B02	¥21,200
NEC	PC-9821-CB2-B03	¥29,800
NEC	PC-9821-CB2-B05	¥22,600
NEC	PC-9801-100	¥15,400
NEC	PC-9821X-B02L	¥26,200
NEC	PC-9821XA7-B01	¥15,400
NEC	PC-9821XA7-B02	¥29,800
NEC	PC-9821XA7E-B01	¥15,400
NEC	PC-9821X-B03	¥42,800
NEC	PC-9821X-B03-01	¥22,600
NEC	PC-9801-125	¥22,500

●掲載以外の商品も多数扱っております。お気軽にお問い合せ下さい。
●価格、在庫は常に変動しておりますので、必ずTEL又はFAXにてご確認下さい。
●初期不良の場合は新品交換致します。●表示価格には消費税は含まれておりません。

●振込手数料はお客様負担となります。 ●送料が別途必要となります。

お振込先	三和銀行 本郷支店	普通	3822967
	郵便振替口座	10160-10297171	(有)アクティブ

Active アクティブ

〒113 東京都文京区本郷4-7-12 カバサワビル1F
TEL.03-5689-5470 FAX.03-5689-5465

クレジットもご利用頂けます

回数	1	3	6	10	12	15	18	20	24	30	36	42	48	54	60
%	2.5	2.8	3.5	4.8	5	8	9.5	10	10.5	14.5	15	19	20	24	26

ただ今
ボーナス目前セール
実施中!

蒲田駅前に中古パソコン専門店 PCNET誕生!

価格は1997年4月7日現在のものです。

デスクトップ(5インチ)

商品	標準価格	販売価格
PC-9801VX21(286/10MHz/640KB)		¥6,000
PC-9801RX21(286/12MHZ/640KB)	¥338,000▶	¥7,000
PC-9801DX5(286/12MHZ/640KB/5″×2/40HD)		¥13,800
PC-9801RS51(386SX/16MHZ/640KB/40HD)	¥568,000▶	¥13,900
PC-9801DS2(386SX/16MHZ/640KB/FM音源)	¥358,000▶	¥11,000
PC-9801RA21(386/20MHz/1.6MB/5″×2)	¥498,000▶	¥10,000
PC-9801RA5(386/16MHz/1.6MB/5″×2/40HD)	¥736,000▶	¥14,000
PC-9801DA2(386/20MHZ/1.6MB/FM音源)	¥448,000▶	¥12,500
PC-9801FX5(386SX/16MHZ/640KB/40HD/FM音源)	¥398,000▶	¥20,000
PC-9801FA7(468SX/16MHZ/1.6MB/100HD/FM音源)	¥648,000▶	¥35,000
PC-98RL/21(386/20MHz/1.5MB/5″×2)		¥18,000
PC-H98S/8-002(468SX/20MHZ/1.6/ノーマル)	¥548,000▶	¥15,000
PC-H98S/8-040(486SX/20MHz/1.5MB/5″×2/40HD)	¥698,000▶	¥20,000
PC-H98/90-002(468SX/25MHZ/3.5MB/ハイレゾ)	¥895,000▶	¥20,000
PC-H98/90-100(486SX/25MHz/3.5MB/5″×2/100HD)	¥1,145,000▶	¥29,800
PC-H98/105-300(486DX2/66MHz/7.5MB/300HD/ハイレゾ)		¥58,000
PC-286VG-STD(エプソン)(286/12MHZ/640KB)		¥6,500
PC-386GE5(エプソン)(386/16MHz)(マニュアル欠)		¥16,000
PC-386GS-5(エプソン)(386/20MHz/1.6MB)(マニュアル欠)	¥398,000▶	¥18,000
PC-386M-STD(エプソン)(386SX/16MHz)	¥328,000▶	¥15,000
PC-386VR-STD(エプソン)(386/16MHz)(マニュアル欠)	¥348,000▶	¥12,000

デスクトップ(3.5インチ)

商品	標準価格	販売価格
PC-9801DX/U2(286/12MHZ/640KB/3.5″×2)	¥318,000▶	¥13,000
PC-9801ES5(386SX/16MHZ/1.6MB/3.5″×2/40MB)	¥638,000▶	¥21,000
PC-9801DA/U5(386/20MHz/1.6MB/40HDFM音源/3.5″×2)	¥448,000▶	¥26,000
PC-9821/S2(386SX/20MHz/3.6MB/40HD/本体のみ)		¥25,000
PC-9801FA/U2(486SX/16MHz/1.6MB)	¥458,000▶	¥32,000
PC-9801FA/U7(486SX/16MHz/1.6MB/100HDD)	¥648,000▶	¥43,000
PC-H98S/U8-100(486SX/20MHz/1.6MB/100HD)	¥268,000▶	¥31,000
PC-9801BA/U2(486DX2/40MHZ/1.6MB)	¥328,000▶	¥38,000
PC-9801BA3/U2(486DX2/66MHZ/3.6MB/3.5″×2)		¥49,800
PC-9821BP/U7(486DX2/66MHZ/5.6MB/170HD)	¥398,000▶	¥59,800
PC-9821BS/U7(ガイド欠品)(486SX/33MHZ/9.6MB/170HD)(メモリ増設)		¥44,800
PC-9821AE/U7(486SX/25MHz/3.6MB/3.5″×1/120HD)	¥438,000▶	¥56,000
PC-9821AS2/U8(486SX/33MHz/5.6MB/170HD/3.5″×1)(メモリ増設)	¥417,000▶	¥74,000
PC-9821AP/U2(468DX2/66MHZ/3.6MB/3.5″×2)	¥550,000▶	¥58,000
PC-9821CB2/B(14CRT一体型)(486DX2/66MHZ/8MB/620HD/CD)	¥228,000▶	¥75,000
PC-9821V7/C4KB(14CRT一体型)(Pen./75MHz/8MB/850HD/CD4/PCM)〈新品〉		¥99,800
PC-9821V10/C4RB(Pen./100MHZ/8MB/850HD/CD4/PCM/Win31or95/一太郎andロータス)〈新品〉		¥108,000
PC-9821V7/S5K(Pen./75MHz/8MB/850HD/CD/15CRT)	¥238,000▶	¥108,000
PC-9821XA7/C8(Pen./75MHz/8MB/850HD/CD4/PCM)	¥298,000▶	¥103,000
PC-9821XE10/4-Z(Pen./83MHZ/8MB/420HD/CD)		¥89,000
PC-9821XA9/C8(Pen./90MHZ/8MB/420HD/CD)	¥730,000▶	¥103,000
PC-9821XA/C9(Pen./90MHz/7.6MB/540HD/CD2/PCM)	¥398,000▶	¥105,000
PC-9821XA10/C12(Pen./100MHz/16MB/1.2G/CD/PCM)		¥129,000
PC-9821XA10/K8(Pen./100MHz/16MB/850HD/CD4/PCM)(8M増設)		¥129,800

ノート・ラップトップ

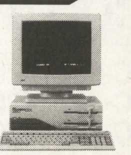
商品	標準価格	販売価格
PC-9801NV(V30HL/16MHZ/640KB/モノクロ)		¥18,000
PC-9801NS-20(386SX/12MHz/640KB/20MB/モノクロ)	¥448,000▶	¥38,000
PC-9801NS/E40(386SX/16MHz/640KB/40HD/モノクロ)	¥418,000▶	¥47,000
PC-9801NS/L40(386SX/20MHZ/640KB/40HD/モノクロ)	¥398,000▶	¥52,000
PC-9801NS/T80(386SX/20MHz/640KB/80HD/モノクロ)	¥458,000▶	¥54,000
PC-9801NS/A(486SX/33MHz/640KB/モノクロ)	¥248,000▶	¥62,000
PC-9801NS/R120(486SXJ/16MHZ/640KB/120HD/モノクロ)		¥69,000
PC-9801NC40(386SX/20MHz/2.6MB/40HD/TFTカラー)	¥738,000▶	¥66,000
PC-9801NA/C(486SX/20MHz/2.6MB/TFTカラー)	¥498,000▶	¥78,000
PC-9801NX/C120(486SX/20MHz/3.6MB/120HD/TFTカラー)	¥548,000▶	¥95,000
PC-9821NE/340(486SX/33MHZ/5.6MB/340HD/TFTカラー)	¥768,000▶	¥119,800
PC-9821ND/340(486SX/33MHz/5.6MB/340MB/D-STNカラー)	¥468,000▶	¥105,000
PC-9821ND2/5(486DX2/50MHZ/16MB/540HD/D-STNカラー)	¥268,000▶	¥138,000
PC-9801T/F71(LT:386SX/16MHz/1.6MB/100HD/TFTカラー)	¥298,000▶	¥52,000
PC-9821LA7/D5A(Pen./75MHZ/8MB/540HD/D-STNカラー)	¥448,000▶	¥138,000
PC-9821NB7/C8(Pen./75MHZ/8MB/810HD/CD/PCM/TFTカラー)	¥548,000▶	¥178,000
PC-9801T/W5(LT:386SX/16MHZ/1.6MB/40HD/3.5″×2/モノクロ)	¥950,000▶	¥24,800
PC-386NOTEA(エプソン)(386SX/16MHz/640KB/モノクロ)		¥26,800
J-3100SX-041-B(東芝)(386/16MHz/2MB/40HD/モノクロ)		¥24,800

MAC/DOS/V

商品	標準価格	販売価格
Acer Power 590P(Acer) (Pen/90MHz/16MB/540HD)		¥98,000
MAC II Ci(Apple)(100HD/8MB)		¥28,000
QUADRA 840AV(Apple)(68040/40MHZ/8MB/500HD/CD)		¥78,000
CENTRIS-610(Apple)(68LC040/20MHZ)		¥45,000
Performa 588(Apple)(68LC040/66MHz/8MB/800HD/CD)		¥95,000
MAC LC II (マニュアル欠)(Apple)(80HD/4MB/付属品欠)		¥14,800
POWER MAC 7500/100(Apple)(P-PC601/100MHZ/16MB/1GHD/CD)	¥442,000▶	¥168,000
POWER MAC 8100/100AV(Apple)(P-PC601/100MHz/16MB/700HD)		¥158,000
Power Book 520(Apple)(68LC040/50MHZ/12MHZ/240HD/コプロ無/モノクロ)		¥89,000
DESKPRO XE560(COMPAQ)(486DX2/66MHZ/8MB/525HD)		¥55,000
PROLINEA 4/100(COMPAQ)(486DX4/100MHZ/8MB/525HD)		¥59,800
PROLINEA 5120E(COMPAQ)(Pen./120MHZ/8MB/1GHD/CD4)		¥98,000
CELEBRIS 590(DEC)(Pen./90MHZ/16MB/540HD/CD)		¥89,000

ボーナス目前セール大特価大放出!!

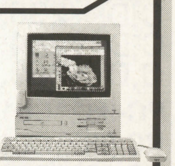
PC-9801DX2+14"CRTセット



●PC-9801DX2
(286/12MHz/640KB/FM3和音・SSG3和音/5″FD×2)
●ディスプレイ (14″CRT)

セット大特価 ¥9,800

PC-9821 model S2



●PC-9821 model S2
(386SX/20MHz/3.6MB/40MBHD/3.5″FD×2/CD-ROM・15″カラーCRT)
標準価格¥438,000→
大特価 ¥29,800

商品	標準価格	販売価格
6883-J8P(IBM)(Pen./100MHZ/8MB/850HD)		¥75,000
Master P120(IBM)(Pen./120MHZ/8MB/1GHD/CD)		¥99,800
6885-J0M(IBM)(Pen./90MHZ/8MB/720HD/CD)	¥498,000▶	¥71,000
2432-YBW(IBM)(Think Pad230CS)		¥148,000
2620-8JF(IBM)(Think Pad360CSE)		¥152,000
5523-JBB(IBM)(Think Pad330CS)		¥145,000
SC-6000(マイクロボード)(68030/25MHZ/4MB)		¥19,800
NBGVL486DX2/66H(ハンステック)(486DX/66MHz/16MB/340HD/CD)		¥44,800
NBGVL486DX2/66H(ハンステック)(486DX/66MHz/16MB/540HD)		¥39,800
J-3100PV466J(東芝)(486DX2/66MHZ/FD×1)		¥42,800
J3100EZ001 PRセット(東芝)(386SX/12MHz/2/一太郎+ロータス熱転写プリンタ/モノクロセット)		¥29,800
JW105CP(東芝)(ワープロ/CPU286/12インチ/モノクロ)	¥198,000▶	¥24,800
FM TOWNS II Fresh FT(富士通)(486DX4/100MHZ/8+8MB/530HD)		¥65,000
FMV-499D3S1(本体のみ)(富士通)(486DX4/100MHZ/8MB/420HD/CD4)		¥77,000
FMV-599DEJ(本体のみ)(富士通)(Pen./90MHZ/8MB/730HD/マニュアル欠)		¥93,000
FMV-433N/S1(富士通)(486SX/33MHZ/8MB/170HD/ガイド欠/D-STNカラー)		¥105,000
PC-486NOTE AS2(エプソン)(486SX/33MHZ/120HD/ガイド欠/モノクロ)		¥39,800
PC-386LS-H20(エプソン)(386SX/16MHZ/640KB/ガイド欠/モノクロ)		¥14,000

ディスプレイ

商品	標準価格	販売価格
PC-KD854N(14″カラー:640x400/0.39mm)		¥5,000
CR-4000(エプソン)(14″カラー98用:640x400/0.31mm)		¥5,000
CMT-A14H2(サンヨー)(14″カラー98用:640x400)		¥7,000
CU-14MD(シャープ)(14″カラー98用:640x400/0.39mm)		¥6,000
UE-1D02(シャープ)(14″カラー98用:640x400/0.39mm)		¥5,000
PC-KD882(15″カラー:640x400/0.31mm)	¥89,800▶	¥6,500
PC-KD881(15″カラー:640x400/0.28mm)	¥118,000▶	¥7,500
PC-KD1521(15″カラー:640x400/0.31mm)	¥89,800▶	¥8,900
N5925R(21″カラー:640x400/0.31mm)		¥29,000
PC-TV354(15″カラー:640x400/0.39mm/TVチューナ付)(リモコン欠)	¥110,000▶	¥9,500
PC-TV453(15″カラー:640x400/0.39mm/TVチューナ付)(リモコン欠)		¥13,800
PC-TV455(15″カラー:640x400/0.31mm/TVチューナ付)(リモコン欠)	¥158,000▶	¥15,800
PC-TV472(21″カラー:640x400/0.52mm/TVチューナ付)		¥29,000
PC-KM153R(15″マルチシンク:1120x768max)		¥29,800
D151(15″マルチシンク:1120x768max)〈新品〉		¥29,800
MF-5117J(飯山電気)(17″マルチシンク:1280x1024max)		¥40,000
M1297(Apple)(13″カラー)		¥13,000
A6009(AXIL)(20″マルチシンク:98・DOS/V対応/1280x1024/0.30mm/BNC欠)		¥79,800

プリンタ

商品	標準価格	販売価格
PC-PR201/45(136桁シリアル:漢字45字/秒)(シートガイド欠)	¥95,000▶	¥17,000
PC-PR201/45L(136桁シリアル:漢字45字/秒)	¥95,000▶	¥18,000
PC-PR201GS(136桁シリアル:漢字60字/秒)	¥135,000▶	¥15,000
PC-PR201/60A(136桁シリアル:漢字60字/秒)	¥158,000▶	¥15,800
PC-PR201/63(136桁シリアル:漢字63字/秒)	¥158,000▶	¥15,800
PC-PR201/80A(136桁シリアル:漢字80字/秒)	¥275,000▶	¥19,800
PC-PR201/80LA(136桁シリアル:漢字80字/秒)	¥275,000▶	¥24,800
PC-PR150N(熱転写プリンタ)	¥74,800▶	¥5,000
Laser Wind1040W(ゼロックス)(日本語レーザー:A4対応)		¥25,800
Laser Writer Select(Apple)(日本語レーザー:Mac用:A4対応)		¥25,000
MultiWriter1000EW(日本語レーザー:A4対応)	¥98,000▶	¥38,000
MultiWriter1000LW(日本語レーザー:Windows対応:A4対応)	¥64,800▶	¥39,800
MJ-800C(エプソン)(マッハジェットカラープリンタ:A4対応)		¥17,000
LP-8500(エプソン)(日本語レーザー:B4対応)		¥48,000
PC-PR2000/4(日本語レーザー:B4対応/ダブルホッパ付)	¥418,000▶	¥38,000
CP-2100S(カシオ)(日本語レーザー:B4対応)	¥398,000▶	¥35,000
CP-630(カシオ)(日本語レーザー:Windows専用:A3対応)	¥168,000▶	¥45,000
HG-4000(エプソン)(インクジェットプリンタ:A3対応)		¥36,000
LP-8000SX(エプソン)(日本語レーザー:A3対応)	¥198,000▶	¥48,000
LaserJet4(HP)(日本語レーザー:A4対応)		¥23,800
LBP-B406E(キャノン)(日本語レーザー:B4対応)		¥45,000
LBP-B406S(キャノン)(日本語レーザー:B4対応)	¥558,000▶	¥18,000
UP-5000(ソニー)(ビデオプリンタ:720x468画素)		¥19,800
マイクロライン803PS II (OKI)(B4対応:レーザー)		¥38,000

ハードディスク

商品	標準価格	販売価格
PC-9801FA-35(NEC)(内蔵HDD:FX,FS,FA用40MB)		¥5,000
PC-9801RA-35L(NEC)(内蔵HDD:RX,RA,RL,DX,DA用40MB)		¥5,000
PC-9801A-E07(NEC)(内蔵HDD:98MATE用540MB)		¥19,000
INTER170A(ICM)(内蔵HDD:98MATE用170MB)		¥10,000
INTER240A(ICM)(内蔵HDD:98MATE用240MB)		¥12,000
INTER340AN(ICM)(内蔵HDD:98MATE用340MB)		¥15,000
INTER540BN(ICM)(内蔵HDD:98FELLOW用540MB)		¥18,000
PACK NV-250(ICM)(98NOTE用250MB)		¥15,000
PACK NV-340(ICM)(98NOTE用340MB)		¥19,000
DNN-T540(メルコ)(98NOTE用540MB)		¥23,000
PC-HD100R2(NEC)(外付100MB:I/F付)		¥10,000
PC-HD300U(NEC)(外付300MB:I/F付)		¥15,000
ES-360(テクサ)(外付360MB:I/F付)		¥17,000
SC-100(エプソン)(外付100MB:I/F付)		¥10,000

周辺機器

商品	標準価格	販売価格
MDP-21(1:2プリンタ切替器36P-36Pケーブル付)		¥1,000
PC-9801N-23(NEC)(98NOTE用テンキーパッド)	¥12,500▶	¥2,500
PC-9821A-E02(NEC)(98ハイレゾボード)	¥70,000▶	¥9,000
LMO-400F-98(ロジテック)(98用3.5インチ光磁気ディスクユニット)	¥59,800▶	¥12,000
PC-9872R(NEC)(98用カウント付きバスマウス)		¥800
PC-9821A-E01(NEC)(AP2,AS2用ウィンドウアクセラレータボード)	¥70,000▶	¥8,500
PC-9801N-25(NEC)(B4680 インターフェイスパックT(10BASE-Tに接続)ノート)	¥69,000▶	¥8,000
PC-H98-B04(NEC)(B4680インターフェイスボード)(マニュアル欠)	¥120,000▶	¥8,000
CN-SC43(緑電子)(PCMCIA用SCSI-2カード)	¥24,800▶	¥6,500
PC-9821A-E10(NEC)(SCSIインタフェース)	¥30,000▶	¥8,000
V34ES2-W(ヒューコム)(Win/Dos用28.8kbpsモデム)		¥8,500
GT-8000(エプソン)(イメージスキャナ)	¥298,000▶	¥19,800
PC-9821N-U05(NEC)(ドッキングステーション)	¥158,000▶	¥25,000
JWP-1000(メルコ)(プリンタバッファ1MB)		¥8,000
KSW-C(関西電気)(プリンタ切換器1:2)		¥1,000
MS-144AF(サンテク)(モデム14400bps/ガイド欠)		¥7,800
MS-288EF(サンテク)(モデム28800bps/DOS対応)	¥28,800▶	¥8,700
PC-9831-VW2(NEC)(外付3.5インチx2FDユニット)		¥13,000
PC-9831-MF2(NEC)(外付5ユニットx2FDユニット)		¥13,000
SCD-430(ロジテック)(外付CD-ROMドライブ(x4))	¥258,000▶	¥8,000
AR-336(緑電子)(33.6kBPS高速モデム(95対応))		¥14,500
PC-OD301R(NEC)(3.5インチ光磁気ユニット)		¥9,800
SHD-430(ロジテック)(外付けCD-ROMドライブ)		¥8,000

メモリ

商品	標準価格	販売価格
PC-9801RA-11(NEC)(PC-9801RA21,51専用2MB)		¥4,000
EDS-2000(メルコ)(PC-9801DS用2MB)		¥4,000
PIO-DS134-4M(I/O)(PC-9801DS専用4MB)		¥8,000
EDA-4000S(メルコ)(PC-9801DA専用4MB)		¥8,000
FA34-8M(I/O)(PC-9801FA専用8MB)		¥14,000
EFA-12M(メルコ)(PC-9801FA専用12MB)		¥20,000
PIO-CS134-4M(I/O)(PC-9801CS用4MB)		¥8,000
EHS-6000(メルコ)(PC-H98専用6MB)		¥12,000
EAB-8000(メルコ)(PC-9801BX,BA,PC-9821AE,AS,AP用8MB)		¥14,000
EXB-8M(メルコ)(PC-9801BA2,BS2,BX2用8MB)		¥10,000
BA34-8M(I/O)(PC-9821AP用8MB)		¥14,000
EAC-4M(メルコ)(PC-AP2,AS2用4MB)		¥10,000
PC-9821A-B03L(NEC)(PC-9821AN,AP3,AS3,XE10,CB2用8MB)		¥6,000
NE-SIM32-H4M(I/O)(PC-9821XE,XS,4MB)		¥4,000
NE-SIMXA-4Mx2(I/O)(Pemtium対応4x2,8MB)		¥8,000
PC-9821XA-B01セット(NEC)(XT,XA用4MBx2)		¥6,000
PIO-98NT-4MB(I/O)(PC-9801N,NV,NS用4MB)		¥7,000
VCA-8M(メルコ)(COMTURA用8MB)		¥14,000
RCS-8000(メルコ)(PC-9801N,NS用8MB)		¥12,000
NT34-6M(I/O)(PC-9801NS/T用6MB)		¥12,000
ENT-6000(メルコ)(PC-9801NS/T用6MB)		¥10,000
PC-9801NS/R-04(NEC)(PC-9801NS/R,NL/R専用6MB)		¥10,000
ENR-8000(メルコ)(PC-9801NS/R用8MB)		¥14,000
ENE-8000(メルコ)(PC-9821NE,PC-9801NS/A用8MB)		¥10,000
ENA-8000(メルコ)(PC-9801NA,NA/C用8MB)		¥12,000
PC-9821NE-B02(NEC)(PC-9821NE.NS/A専用8MB)		¥10,000
PC-9821N-B03(NEC)(PC-9821NE2,ND,NP専用16MB)		¥9,000
LD34-16M(I/O)(PC-9801NE3/LD/NA7用16MB)		¥14,000
ENP-16M(メルコ)(PC-9821NE2,ND,NP,NS,NF,NM用16MB)		¥8,000
ENL-16M(メルコ)(PC-9821LT,LD,NL/A用16MB)		¥8,000
AP-PWC-4M(I/O)(PowerBook160/180用4MB)		¥8,000
ADM-16MPB(アドテック)(PowerBook用16M)		¥12,000
PIO-EX134S-2(I/O)(PIO-シリーズへ増設用2MB)		¥4,000
PIO-SIM61-2M(I/O)(SIMMモジュール2MB(61U互換))		¥4,000

ホームページ開設!
http://www.prins.co.jp/price/home.htm

最新価格と目玉商品をすばやくキャッチ!
●年中無休・24時間アクセスOK!
●電子メールでのご注文OK!
●メモリー・周辺機器多数在庫!

パソコン通信
TEL.03-3733-1433
(2400〜28800bps)

●全商品保証付き ●代金引換システム ●土日祝祭日配達OK

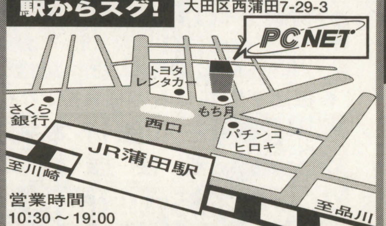
社名が新しくなりました
PCNET パシフィック ネット
(旧社名:パシフィックレンタル)
株式会社パシフィックネット 〒144 東京都大田区西蒲田7-20-5 第七醍醐ビル

※クレジットによるお支払いも承っております。(10万円以上お買い上げの場合)
※掲載価格に消費税は含まれておりません。

ご注文・お問い合わせ TEL.03-3733-1441
受付時間/月〜金9:30〜19:00 土9:30〜18:00 定休日/日・祝日

土曜日も営業致しております。 FAX.03-3733-1440

駅からスグ! 大田区西蒲田7-29-3



営業時間
10:30〜19:00
水曜定休日 土・日・祝日も営業

Computer Station
ポイント

〒120 足立区千住仲町19-8
太陽生命ビル1F

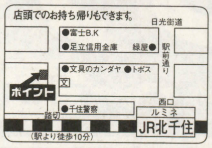
営業時間AM10:30〜PM7:00（通販受付 PM7:00まで 日曜・祭日定休）

秋葉原と勝負っ!来店なら…

ご注文・お問い合わせ
☎ 03-3870-9801

24時間プライスサービス
03-3870-9815

FAX見積
03-3888-8298



※商品の価格は変動する場合があります!TELにてご確認下さい。

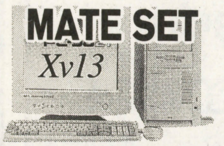
※正社員・アルバイト募集中 お気軽に

代金着払いシステム有り!即日発送O.K!!

Microsoft® Official Dealer

セット内容は変更自由です!!

※写真と商品は一部異なる場合があります。

NEC
PC-9821Xv13/W16
RD-15G
MATE SET

特価 ¥195,800

NEC
PC-9821V166/S7C
PC-9821V166/S7D
VALUE STAR

特価 ¥252,800
特価 ¥252,800

NEC
PC-9821V200/S7C
PC-9821V200/S7D
VALUE STAR

特価 ¥289,800
特価 ¥289,800

NEC
PC-9821V200/M7C
PC-9821V200/M7D
VALUE STAR

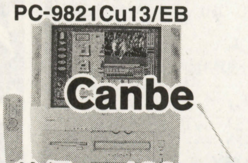
特価 ¥394,800
特価 ¥394,800

NEC
PC-9821V200/SZC
PC-9821V200/SZD
KM-175（17"CRT）
VALUE STAR SETモデル

特価 ¥288,000
特価 ¥288,000

NEC
PC-9821Ct20/A・A
PC-9821Ct20/A・B
Canbe

特価 ¥294,800
特価 ¥294,800

NEC
PC-9821Cu13/EA
PC-9821Cu13/EB
Canbe

特価 ¥188,000
特価 ¥188,000

NEC
PC-9821Nr15/S14F
PC-9821Nr15/S10
Lavie

特価 ¥299,800
特価 ¥278,000

NEC
PC-9821Nr13/D10
PC-9821Nr12/D10
Lavie

特価 ¥238,800
特価 ¥198,000

NEC
PC-9821Nr166/X30N
PC-9821Nr166/X30F
Lavie

特価 ¥518,000
特価 ¥495,000

NEC
PC-9821Ls150/S14C・D
PC-9821Ls12/D10C・D
Aile

特価 ¥379,800
特価 ¥259,800

FUJITSU
FMV-SⅡ165
FMV-SⅡ167
DESK POWER

TEL特価
TEL特価

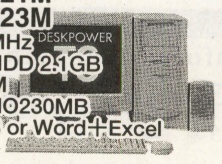
今月のおすすめ商品

NEC
PC-9821Cr13/TA
PC-9821Cr13/TB
Pentium 133MHz
RAM 16MB HDD 850MB
4倍速CD-ROM
FAX/モデム
一太郎 or Word
10.4"TFT

限定特価 ¥149,800

NEC
PC-9821V16/M7C3
PC-9821V16/M7D3
Pentium 166MHz
EDO-RAM 32MB HDD 2GB
8倍速CD-ROM FAX/モデム
3Dアクセラレータ
一太郎＋1-2-3 or Word＋Excel
17"CRT

限定特価 ¥209,800

Fujitsu
FMV-5DTS21M
FMV-5DTS23M
Pentium 150MHz
RAM 16MB HDD 2.1GB
6倍速CD-ROM
FAX/モデム MO230MB
一太郎＋1-2-3 or Word＋Excel
17"CRT

限定特価 ¥219,800

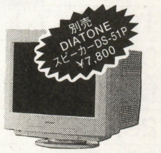
IBM
Aptiva J3A
Pentium 133MHz
RAM 16MB HDD 1.6GB
8倍速CD-ROM
FAX/モデム
一太郎Ver.7
15"CRT

限定特価 ¥145,800

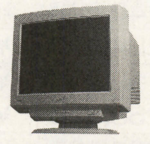
CPU

NEC	PC-9821Rv20/N20	¥359,800		PC-9821Nr150/X14F	¥379,800
	PC-9821Ra20/N30	¥265,800		PC-9821Na15/X14	¥329,800
	PC-9821Xv20/W30	¥279,800	FUJITSU	PC-9821La13/S14	¥259,800
	PC-9821Xv13/W16	¥159,800		DESK POWERシリーズ	TEL特価
	PC-9821Xa20/W30	¥228,000	Panasonic	FMV-BIBLO	TEL特価
	PC-9821Xa13/W12	¥149,800	IBM	AL-NIT515J5	¥268,000
	PC-9821Xc13/S5A2・B2	¥189,800		Aptivaシリーズ	TEL特価
	PC-9821Xc16/M7A2・B2	¥239,800	東芝	Think Pad 535 MF-9	¥249,800
	PC-9821V166/S5C・D	¥219,800		Libretto 50（アプリ無モデル）	¥165,800
	PC-9821V20/S5C3	¥199,800	シャープ	Libretto 50（アプリ付モデル）	¥179,800
	PC-9821Cu16/MA・MB	¥229,800		Mebius	TEL特価

CRT

三菱
RD-17GⅡ（CLEAR）


TEL特価

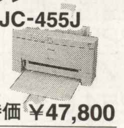
iiyama
MT-8617E

特価 ¥63,800

三菱	RD-17V	¥69,800
	RD-17GXⅡ（CLEAR）	TEL特価
	RD-15M	TEL特価
ナナオ	E57T	¥115,800
	E55D	¥89,800
	E35F	¥58,800
SONY	CPD-17SF9	TEL特価
	CPD-15SF9	TEL特価
iiyama	MF-8617E	¥58,800
	MF-8615G	¥35,800
	MT-8617ES	¥71,800
NEC	KM-174R	¥95,800
	KM-175	¥59,800
	TM-171	¥83,800
TOTOKU	CV-175	¥77,800

プリンター

EPSON
PM-700C

特価 ¥43,800

キヤノン
BJC-455J

特価 ¥47,800

EPSON	MJ-830C	¥29,800
	MJ-930C	¥56,800
	MJ-3000C（カラーキット付）	¥59,800
	MJ-1100	¥56,800
	MJ-510C	¥18,800
	MJ-5100C	¥88,800
	LP-700W	¥43,800

EPSON	MJ-6000C	¥99,800
	LP-8300	¥109,800
アルプス	MD4000J	¥56,800
NEC	PC-PR1000/LW	¥44,800
	PC-PR1000E/W	¥34,800
	PC-PR201/65	¥64,800
	PC-PR201/40	¥34,800
	PICTY-300	¥39,800
キヤノン	BJC-35VⅡ	¥33,800
	BJC-210J	¥17,800
	BJC-240J	¥22,800
	BJC-420J	¥28,800
	BJC-620JW	¥44,800
	LBP-720	¥109,800
	LBP-730	¥136,800
	LBP-310	¥54,500

PD・CD-ROM・MO・他

I/O DATA	CDP-TX10/PC IDE	¥29,800
	CDV-TX86	¥29,800
	CDV-PX12	¥26,500
	RM-MO640F	¥72,800
	RM-MO230F	¥48,800
メルコ	MOS-S230	¥43,800
キャラベル	CDR-4X	¥87,800
パイオニア	PCP-IW	TEL特価
加賀電子	ICD-800PW	¥29,800

FAXモデム・他

マイクロコム	DESK PORTE-336W	¥18,800
I/O DATA	DFM-336	¥22,800
	TA-B64DSU	¥32,800
TDK	DF33148Z	¥23,800
サン電子	MS-286EF（33.6Kbps）	¥9,980
	MS-336AF-W	¥18,800
NEC	IT-55DSU	¥37,800
	IB-55PRO（ボーナスパック）	¥44,800

スキャナ

SHARP	JX-250W2	¥47,800
キヤノン	Canoscan300（ソフトキット付）	¥45,800
EPSON	GT-5000WP/S	¥36,800
	GT-8500WIN	¥49,800
	GT-9500WIN	¥96,800

デジタルカメラ

EPSON	CP-200	¥38,800
Casio	QV-100	¥46,800
SONY	DSC-F1	~~¥79,800~~

ワープロ

SHARP	MR-1	¥149,800
キヤノン	CW-J1VC	¥117,800
東芝	JW-98GX	¥129,800

HDD

ウエスタンディジタル	WDAC22100	¥30,800
	WDAC21600（1.6GB IDE）	¥26,800
メルコ	DSC-N2000N（外付2GB）	¥42,800
	DSC-N1200N	¥38,800
キャラベル	AV-1000HG	¥18,500
I/O DATA	HDVS-2G	¥37,800
	HDVS-2G/SPCI	¥48,800

ODP・アクセラレータ

カノープス	PWT64V MP98	¥29,800
インテル	PODP3V166	¥54,500
	PODP3V150	¥39,500
	PODP3V125	¥31,500

RAM

I/O DATA	NE-SIM×b8M×2	¥11,800
	NE-SIM×b16M×2	¥19,800
ノーブラ	72PIN32MSIMM	¥19,800
	72PIN16MSIMM（ノンパリ）	¥9,800
	EDO-16M	¥9,800
	EDO-32M	¥19,500

ソフト

マイクロソフト	MS-office97	TEL特価
ジャストシステム	一太郎 Ver8	TEL特価
ロータス	スーパーオフィス96	¥26,800

納期と価格自信あり!

ポイント激安クレジット
●即決5分、即お持ち帰り ●身分証明書、印鑑持参
●全国どこでも通販クレジット ●スキップ払いも可能

1回	3回	6回	10回	12回	15回	18回
2.5	2.8	3.8	5.3	5.3	8.3	10.1
24回	30回	36回	42回	48回	54回	60回
11.1	15.4	15.4	19.2	20.2	25	26

●表示価格に消費税は含まれておりません。
●広告以外の商品も取り扱っております。お電話ください。
●広告商品はすべてメーカー保証付き新品です。
●現金書留も御利用できます。まずお電話でお申し込み下さい。
●送料は別途いただきます。本州¥1,300、他TELにてお問い合わせ下さい。
●初期不良の交換期間はロングに1ヶ月保証します。
（但し、箱及び添付品等を紛失されますと、保証しかねる場合がございます）

メーカー・販売店様、卸しも致します!

即金30,000,000円まで買います。TELお待ちしております。

VISA NICOS JCB AMX etc.カードでの支払いもOK!

お振込先 三和銀行 千住支店㊝3585676 ポイント

魔窟流超高額買い取り、ナパーム特価で販売中！

アイ・ツー東京1号店

リサイクル専科
～電脳魔窟本舗～

アイ・ツー専科宣言

無個性なパソコンのデパートやスーパーはサヨウナラ
アイ・ツーはすべての店舗を，専科に特化し，ますますセグメント化するユーザーの要求に，答えます．

DOS/V専科・FM専科・Mobile専科に続き，IBM専科・SOHO専科・ネットワーク専科・リサイクル専科と続々NEW OPEN!

下取り交換強化期間中！ 5/31まで

貴方のパソコンの買い換えを，アイ・ツーが応援します．
下記以外にも，貴方のパソコン何でも買い取ります．

買い換えのパソコン / あなたのパソコン	デスクパワー FMVSⅡ20	デスクパワー FMVSⅡ167	アプティバ 2161-J51	ThinkPad535 2609-MF9 (40Mモデル)
FMV57D4S6	¥249,800	¥219,800	¥179,800	¥235,800
FMVSE51	¥224,800	¥194,800	¥154,800	¥210,800
FMVS1653	¥189,800	¥159,800	¥119,800	¥175,800
FMTWFESJ1	¥259,800	¥229,800	¥189,800	¥245,800
FMTWHC53J	¥239,800	¥209,800	¥169,800	¥225,800
APTIVA530	¥251,800	¥221,800	¥181,800	¥237,800
APTIVAJ3A	¥209,800	¥179,800	¥139,800	¥195,800
PC-9821V10S5KA	¥229,800	¥199,800	¥159,800	¥215,800
PC-9821Xa16/W30	¥179,800	¥149,800	¥109,800	¥165,800
PC-9821Xa10/S15	¥254,800	¥224,800	¥184,800	¥240,800

5月1日現在の下取り交換差額表です．(状態によって下取り金額は変わってきます．)

買い取り金額急上昇中!!
買い取りUP券でさらにお得!!
(H9.5.31まで)

買い取り金額　一例

パソコンソフト	買い取り金額
A列車で行こうV	¥4,500
ウイニングポスト3	¥4,500
信長の野望　将星録	¥4,500
MSフライトシミュレーターVer.6.0	¥4,500
鬼畜王ランス	¥4,000
ファーランドサーガ 時の道標	¥4,000
プラトゥーンリーダー	¥4,000
パワードール(WIN)	¥4,000
偽典・女神転生（PC-98）	¥4,000
ああっ女神さまっ	¥3,500
無人島物語R	¥3,500
セガラリーチャンピオンシップ	¥3,000
虜（とりこ）	¥3,000
魔法使いになる方法	¥3,000
しゃぶり姫（PC-98）	¥3,000
雛鳥の囀（PC-98）	¥3,000
瑠璃色の雪（PC-98）	¥2,800
放課後恋愛クラブ	¥2,500
STARS(PC-98)	¥2,500
VIPER CTRあすか（PC-98）	¥2,500

プレイステーション	買い取り金額
ときめきメモリアル限定版	¥8,100
提督の決断Ⅲ	¥5,000
エリア51スペシャルパック	¥3,500
ファイナルファンタジーⅦ	¥3,200
悪魔城ドラキュラX	¥3,000
SDガンダムG CENTURY	¥3,000
クーロンズゲート	¥3,000
マクロスデジタルミッションVF-X	¥3,000
クロス・ロマンス	¥3,000
スーパーロボットシューティング	¥3,000
リフレインラブ	¥2,800
ザ・コンビニ	¥2,800
シムタウン	¥2,800
ブシドーブレード	¥2,500

セガサターン	買い取り金額
サクラ大戦 A限定版	¥12,000
麻雀四姉妹若草物語	¥3,500
ホンテッドカジノ	¥3,200
ファーランドストーリー	¥2,800
花組大戦コラムス	¥2,800
クォヴァディス2	¥2,500

激安販売店　アイ・ツーの
中古ソフトお勧めランキング
(5月1日現在)

順位	Windowsソフト		PC-98ソフト		プレイステーション	
1位	信長の野望　将星録	¥6,280	教育実習	¥3,480	ファイナルファンタジーⅦ	¥4,980
2位	ウイニングポスト3	¥5,880	VIPER CTR	¥3,680	鉄拳2	¥2,980
3位	悪夢95	¥4,480	しゃぶり姫	¥3,880	レイジレーサー	¥3,880

他のソフトも激安販売中です．在庫と販売価格についてのお問い合わせは，TELにて確認ください．

アイ・ツー東京買い取りセンター
03-3254-1214
東京都千代田区神田佐久間町1-17

買いたいアナタは
激安中古品・全品動作保証付き
※必ず在庫と価格をお電話でご確認下さい!
まずお電話下さい!
03-3254-1214
東京都千代田区神田佐久間町1-17

売りたいアナタは

アイ・ツー買取り＆下取りシステム
● 迅速査定、送料金手数料当社負担（但しお支払い時）

1
宅急便、郵便小包で商品をお送り下さい。(所要日数2～3日)
お近くの方は、身分証明書を持って直接お持ち込み下さい。
＊下取りご希望の方は、事前にお電話下さい。
＊着払いのお荷物は受付できませんのでご注意下さい。

2
荷物が到着次第査定し、買い取り金額を往復ハガキでご連絡します。(所要日数1～2日)
※即日査定が原則ですが、都合により多少お時間をいただく場合があります。
※下取りご希望の方は、交換差額をお電話でご連絡します。

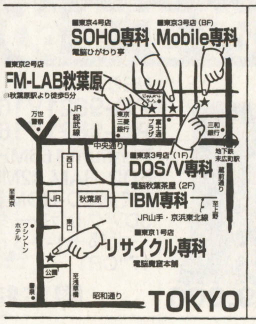
3
ハガキをご返送下さい。買い取り金額をご了解いただける場合振込口座をご指定ください。買い取り金額をご了解いただけない場合お荷物をお返しします。(送料はご負担いただきます)

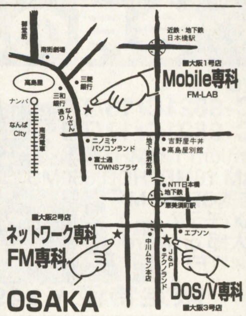
4
ご指定の口座へお振込します。送金手数料は当社が負担します。ご指定いただいた口座の番号や名義人等に間違いがあった場合、再手続きの手数料はご負担いただきますのでご注意下さい。
※ハガキの到着順にお振込手続きいたしますので、お早めにご返送下さい。

★ここ読んでネ★
＊高額買取のコツは…(買取のお・約・束)
その1…箱、説明書をそろえよう
その2…高校生以下の人は、保護者の承諾書が必要！
その3…付属品は有るだけつける。(箱、説明書、CDの帯など)
その4…できるだけキレイして売ろう。(ピカピカに。)
その5…CD-ROMは、キズが有ると買取出来ません。(大事にね。)
その6…いらなくなったら、すぐ売ろう。(売り時が大事！早さは命！)
その7…買取金額は市場の相場によりドンドン変わります。従って、お電話でお答えした金額は、その日限りとさせて頂きます。
その8…アイ・ツーで売ろう!!(これが1番大事。)

● ソフトは箱、説明書がないもの、破損のひどいもの、ディスクやCDにキズのあるものは買い取りできませんのでご注意ください。
● パソコン本体、周辺機器は箱がなくても買い取りいたしますが、輸送の際の破損については責任を負いかねますので、厳重に梱包してお送り下さい。
● 18才未満の方は保護者の方がお申し込み下さい。
● 箱の中に、名前・住所・TEL・生年月日・商品名を書いた紙を入れて送って下さい。無い場合は買取りできませんのでご了承下さい。
● ソフトの場合は5本以上でお送り下さい。

……キリトリセン……この券をご持参の方、お送りの方に限り、全商品買い取り金額10%UP……キリトリセン……
買い取りUP券
～10%UP～
査定前に商品と一緒にお渡し下さい
(H9.5.31まで)





年中無休
Information & Interface
株式会社アイ・ツー

NEW-HITソフトを 新品特価で 全国通販

特典（ソフトのみ）
- ● 3万円以上 500円引き
- ● 5万円以上1000円引き
- ● 10万円以上2000円引き

Windows3.1, 95 or Macintosh

SLG, RPG, その他一般

13,280円TEOーもうひとつの地球スペシャルセット(通常版は11,680円), 各12,480円三国志Ⅴwithパワーアップキット, 提督の決断Ⅲ, withパワーアップキット, (20,850円A5パーフェクトセット), 各11,980円新世紀エヴァンゲリオン～鋼鉄のガールフレンド, 三国志Ⅴ, 各10,880円柿木将棋ⅡWin95, A列車5, コマンド&コンカー, 各10,240円対局囲碁好敵手, 金沢将棋95, 森田将棋'97, シムコプター, SIM・GOLF, SIM・ISLE, ファーランドストーリー四つの封印, 手談対局, AI囲碁5, 風雅対局本因坊, MIST日本語キャンペーン版, シム・アイル, 提督の決断Ⅲ, 信長天翔記withパワーアップキット(95専), 太平洋の嵐2, 各9,580円無人島物語R, 竜機伝承2, 各9,380円信長の野望・将星録, POWER DOLLS for Win, 百家争鳴孫子の兵法, 三国志孔明伝P・パック, Winning Post3, ハインド日本語版, 紺碧の船隊2パーフェクト, MS・フライトシュミレーターV6.0Win95, 竜機伝承PLUS, 各8,530円サイバーストーム完全日本語版, クラシックロード4, 天下統一乱世の覇者クロニクルバリューパック, フライトコマンダー, 花火職人になろう, 麻雀四姉妹・若草物語, シビィライゼーションⅡガイド付, 銀河英雄伝説ⅣEX, RPGツクール95, 各8,230円ああ女神さまっ, 機動戦士ガンダムスターダストオペレーション, 天地無用！登校無用, あやかし忍伝くの一番, NumberSシュミレーションVer1.2, ザ・タワーV1.3J, 魔法使いになる方法, ラッセン・アイランド, シムパーク, ブリッツシュトラーセ, スーパーユーロファイター2000, アンク2, 各7,980円シヴィライゼーションⅡ～完全日本語版, 新英雄伝説プレミアム版, ファーランドサーガ～時の道標, プラトゥーンリーダー, ガーゼイの翼, マスターオブモンスター魔導王の試練, 水滸伝～天導一〇八星, 太閤立志伝Ⅱ, 毛利元就～, 龍王三国志演義, 大航海時代Ⅲ, エアーマネジメント'96, 大戦略マスターコンバット, 魔法使いになる方法, かわいい女, 大戦略Ⅴデラックス, ケルトの聖戦, エーベルージュ, ハイパープラネット2, 馬なり1ハロン劇場3, Little Step, AI将棋Ver2.0, 実機パチスロシュミレーター, ディセントⅡ, 各7,480円セガラリー・チャンピオンシップ, Little Lovers, グランプリマネージャーⅡ, ルナテックドーン, ワールド・コンクエスト, A列車で行うⅣ, USネイビーファイターズ97, バーチャコップ, バーチャファイターPC, ロードラッシュ, バミューダシンドローム, アマランスKHリミックス(RPG), 各7,120円釣道～海釣り編～, 釣りに行う, ダークハンター異次元学園, ガンダムタクティクス, 戦略プロ野球, 天下統一, 魔法少女プリティサミー前篇, 後篇, 野球道3(初回版), スーパーエアーコンバット蒼空の覇者, EVER BRUME～漆黒の, インクレディブルマシーン3, ダークハンター異次元学園, 各6,580円新英雄伝説レギュラー版, 大逆鱗Ⅱ, ロードモナークPRO, メビウスリンク2EXTENDED REVISION, アルファリンク, LUNATIC DAWN～Passage, スティーブンスピルバークのディレクターズ, スレイヤーズはいぱあ(各5,580円スレイヤーズはいぱあ・TV, NEXT,) 各6,240円ザ・コンビニANOTHER WOLD, アンジェリークSP2, ザ・コンビニ, (3,630円ザ・コンビニパワーアップ), ザ・レジェンドオブEDEN2, パノラマ探偵・怪盗Q, 各5,880円グラディウスDXパック, メビウスリンク2, 新世紀エヴァンゲリオンコレクターズディスクVol.1～Vol.2, エヴァンゲリオンデジタルムック1, 実況パワフルプロ野球'96, 新世紀エヴァンゲリオンコレクターズVol.1, 2, 3, 4, 5, 各5,350円時を超えた手紙, 黄金の羅針盤, 琥珀色の遺言, D.C.コネクション, キス・オブ・マーダー, ロードモナークオリジナル, ロードス島戦記ー灰色の魔女, バンド魂, 世界名車図鑑, トレインシュミレーター中央線, 東海道線, 東北本線, 小田急線, 相模本線, ウキウキ釣り天国3・人形島のボート釣り, 2・波止の五目釣り, 各5,120円雷電プロジェクト, レイヤーセクション, 海底大戦争, スーパーパズルファイターⅡX, ガジェット完全版, 各4,880円親子で楽しむルーブル美術館, 麻雀の先生, Dear Cat, 女神降臨, ぷよぷよ通, メビウスリンクデジタルコレクション, 真サムライスピリッツ, ジャングルパーク, Diar Dog, 銀河英雄伝説スクリーンセーバーVol.2, Vol.1, タイトーレトロアーケードパック, MS・クロスコンバット, 各4,120円うきうき弁当箱きらめき宝石箱, らくがき絵具箱, 各3,310円酒楽97, お父さんのための競馬, ガンダムショップVol.1, Vol.2, デジタルプラレール, 各2,140円ぷよぷよreprice edition, Klik&PlayゲームコレクションⅡ,

18禁ソフト

各7,730円拘束パンドラボックス, 虜ーとりこ, こうかん日記DX, 人形使い2, 亜美・傷心の天使, Graffiti・グラフティ, 各7,380円白日夢2, 究極正義セクシーマーブル95, 女傑になろう, 各7,120円まじょっ子パラダイス, お嬢様を狙え!!, TO Heat, ZEST to fantasy, はるかぜ戦隊Vフォース, ガイナロックR, ちよみちゃんfor me, モラトリアム・プラス！狂宴・悦楽のレクイエム, VRデート・五月倶楽部2, VIPER V12, GTS, クライスイーパー, Let'sパイレーツ, 妖女乱舞2, 花の記憶第2章, 各6,830円放課後恋愛クラブ, STARS, 悪夢95, FUNNY HONEY, リバース, 遺作, 魔女狩りの夜に, クエント～忘れ得ぬ日々に, 同棲, ストレンジワールド, サイレントチェイサー狩神, きゃんきゃんバニープルミエール2, 鬼畜王ランス, ペロペロキャンディ, メロディ～恋の…, 猟奇の檻第2章, 夕霧～人形師の遺産, 乱蝶, 家庭教師, 同窓会, ネクロノミコン, 痕ーきずあと, さくらの季節, ここは楽園荘1, 2, 林間学校, 拘束超人, 各6,530円歪ーひずみ, 慾ーむさぼり, トワイライト, 各6,120円Eveバーストエラー, 晴れのち胸さわぎ, メイド物語, ときめいて誘惑, マジカルディープワン, メイキングキャンディ, 学園性白書, 女隷婦・かせいふ, さとみちゃん夢日記, 淫欲の迷宮, FILE, 寿ことぶき, LOOPー鹿苑館奇譚, 優楼ーユーロウ, VIPER-V6, V8, エイミーと呼ばないで, いたずら, アイスクリーム, 館, パパラッチ, 真説・神谷右京～象牙の塔, 神谷右京3, 探偵苫米地研介"普通はこうだぜ!!", ハイスクールDAYS, Piaキャロットへようこそ!!, SEX, SEX2, 生本○, 野々村病院の人々, ガール2, 人間昆虫・覗き, 女卍・水角蛇淫之章, ピルケース, 魔界, アラベスク, 各5,420円拘束～淫爛授業上巻(解かれたリボン)下巻(メイド達の仕事), 僕は圭一・女雀師の悪戯, D・P・S全部, カスタムメイト3, 緊縛の館, 拘束2, バーチャコール2, 隷嬢セーラ, 雀姫～レディースマージャンリーグ, 校内写生, RING OUT, ルームメイト, みあ, ID(アイディ), Hi・To・Mi, 各4,880円妖戦戦記AD2048, 雀帝2リニューアル, 各4,630円あゆ, なお, 牝猫秘書室, 淫DAYSーインディーズ, 放課後恋愛クラブ恋のアンサンブル(要・本体ソフト), ハーレムブレイド, 各4,120円全国制服美少女グランプリVol.0, Vol.1～, Vol.5, 各3,780円X-GIRL, 尋問遊戯, 稚恵美, 亜紀子, 奈緒美, 真奈美, 美穂, 沙也香, 亜紀子GOLD, ランス4, 各3,220円官能女体倶楽部3, 4, SHYベストコレクション2, 3, 4, VIPERデジタルイラストレーションズ1, 2, 3, 4, 5, きゃんきゃんバニーリミテッド5・½, 各3,100円ランス4.1, 4.2, あゆみちゃん物語, アンヴィバレンツ, 各2,800円シュークリーム・創刊号, Vol.2, Vol.3, Vol.4, Vol.5,

ビジネス・ユーティリティ他

15,100円Windows95UPグレード版FD版(CD版12,600円), 各16,800円QUICK-C V2.0J, QUICK-BASIC V4.5J, 各9,980円超束95(CD-ROMのスピードUP), 驚束(HDDのスピードUP), (7,250円Klik & Play)(24,700円MS・ビジュアルC++), (25,800円Visual Basic4.0スタンダード, 66,800円Visual Basic4.0PRO), (27,300円F-BASIC95)(16,500円TURBO C++5.0J), 24,800円ビジュアルC++V4.0J・スタンダード, 各4,880円ポンキッキーズCD, CD2, CD3, CD4,

PC-9801(3.5")シリーズ

18禁ソフト

各7,730円拘束パンドラボックス, ツァイメタ女, 各7,210円この世の果てで恋を唄う少女YU-NO, (テレカ1,100円), VIPER-CTR-あすか, M HARD, VIPER-F40, 下級生, 同級生2, こうかん日記第2章, 人形使い2, 各6,880円猟奇の檻第2章, しゃぶり姫～陰の章, うきうきアイランド, ZEST to fantasy, せいんとだいありぃ, カナン～約束の地, イブ・バーストエラー, ここは楽園荘, 官能教習, ひな鳥の囀, ジオスレイブ, 同級生, 遺作, 黄昏(たそがれ)の境界, バウンティハンタールディ, 私ーわたし, 聖翼学園セラフィタ, 教育実習女子高生マニアック, スター・プラチナ, ルーキーズ, エクドラード, 男(ヤツ)の名はDiamond, しゃぶり姫ー陰の章, VRデート・五月倶楽部2, ペロペロキャンディー, 魔人形, ハーレムブレイド, 魔性の貌(かお), エーゲ海の雫, 銀白色の楽園, 痕ーきずあと, 悪夢, 各5,980円瑠璃色の雪, 花の記憶第二章, 漂流, TAXY幻夢譚, 漂流, 好き！, 柊坂の旧館, メイキングキャンディお気にめすままに, やくそく, 復讐, 淫獣の堕天使, TANIA, さよならの向う側, パステル♡ノート, 轢愛ーれきあい, 棘ーTOGE, 憂楼ユーロウ, Piaキャロットへようこそ, ギャンブラー, 各5,630円女郎蜘蛛～呪縛の牝奴隷達, SEEK, 各5,380円みさとちゃん夢日記, あっとホーム～おくさん好きですね,

SLG・RPG・その他

12,480円信長の野望Withパワーアップキット, 三国志ⅤWithPキット, 各9,980円ブランディッシュⅣ, 朱紅い雫, 関ケ原, 各9,280円ウイニングポスト2PLUS, パワードール2, デッドフォース, メルティランサー, アマランスⅣ, KH, 紺碧の艦隊2パーフェクト, 各7,980円ラストガーディアンZ, ブランディッシュVT, 龍王三国志, 各6,980円幻世喜譚, ザナドウ, ザナドウ2リミックス, アドバンストパワードール2, 超神伝ブラク(SLG+RPG), 各6,120円ブランディッシュリニューアル版, (4,780円Mr.Do！),

PC-9821シリーズ(CD版)

各15,980円各スペシャルBOX'97英雄伝説, ブランディッシュ, (12,980円太平洋戦記3.5"のみ)(8,980円F-117Aナイトホーク・3.5"のみ) (11,480円銀河英雄伝説Ⅳ EX Set)(10,880円プロフェッショナル1996), 各9,880円銀河英雄伝説Ⅳ, 忘えぬ炎, ジェットストリーム(3.5"), 各11,280円儀典・女神転生～東京黙示録, デュアルサクセション, 各7,480円ブランディッシュVTスペシャルパッケージ, フォトジェニック限定版(通常版は6,550円), メリーゴーランド(8,350円白き魔女スペシャルパッケージ),

18禁ソフト

7,210円この世の果てで恋を唄う少女YU-NO, 8,200円この世の果てで恋を唄う少女YU-NOテレカセット, 各6,980円猟奇の檻第2章, せいんと・だいありぃ～聖ちゃんの日記, VIPER CTR～あすか～, 闘神都市Ⅱ, ビジット, 各5,980円STARS, みさとちゃん夢日記, 各5,630円女郎蜘蛛～呪縛の牝奴隷達, 夢幻泡影, 学園KING, (4,620円性鬼～凌辱の仮面),

DOS/Vパソコン

各9,980円三国志英傑伝, 信長の野望天翔記, パワードール2, 各6,980円ARK OF TIME刻の箱船, グランプリⅡ, メリーゴーランド,

FM-TOWNS特価品

各5,980円ルナテックドーンⅡ, アトラスⅡ, 後漢志, 各6,230円さとみちゃん夢日記, (7,390円ゆみみみっくす), 各8,500円A列車で行う4, アローンインザダークⅡ, ダービースタリオン, 9,380円ぱらPARAパラダイス, ライフ&デス(外科手術SLG),

X68000特価品

各12,000円CANVAS PRO, Print shop ver2.0, Teleportion Pro, (7,280円ネメシス90改), 各4,580円ドラゴンバスター, エキサイティングアワー, 各6,980円リブルラブル, ザ・スーパーラスベガスⅠ, Ⅱ,

ビデオCD ―― FOT・CD

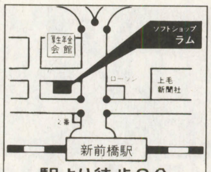
各3,530円ミネルバの剣士, 剣士2, 妖獣教室1, 2, 3, 4, 聖ミカエラ学園漂流記Ⅱ上巻, 下巻, ドラゴンナイト外伝, プリンセスロード, 各4,380円奇妙な果実, 綺麗, 愛玩少女, 聖少女, 各4,120円全国制服美少女コンテストVol・1～VOL・5,

DVDソフト

各5,780円北の国から愛の旅路第1巻, 第2巻, 各4,680円桃艶かぐや姫・危機一髪, インタラクティブロ全ワイセツ, ジュエリービーンズ, ルネッサンスー蘇るAVアイドル,

ゲーム機・ハード, 周辺機器, その他

15,980円PC3D Engine+ULTIMA TERACE, 19,600円PC3D Engine+バイオハザード, 26,500円PC3D Engine+バイオハザード+ULTIMA TERACE, 22,800円XRGB-1, 17,800円DISPL(ディスプル), 15,800円N88日本語BASIC(86)(Ver6.3)NEC PC-9800シリーズ全機種, 88,500円ミュージ郎SC-88PRO, 53,800円ミュージ郎88ST,



駅より徒歩2分

ソフト・ハード通販お申込方法

- ●上記の価格には消費税5％が含まれています。 御注文はTELかハガキで。
- 送金方法
  - ●現金書留の方は中に、商品名、機種名、金額明細、住所、氏名、TEL、発送方法を書いて同封。（郵便振替の方は通信欄に記入）郵便振替の口座番号は、00310-5-5733
  - ●郵便代金引換の方は送料の他に420円。配達日指定は平日50円。日、祭日は200円。それぞれプラスされます。発送後のキャンセルは所定の手数料がかかります。
  - ●郵便送料は、500g以下390円、500g以上は小包料金に準ず。（610円～地域により異る）。
  - ●宅急便での代金引換は別途料金になります（送料620円より、代引手数料400円）。
  - ●その他取扱い品、セガサターン、PC-FX、SFC、任天堂64、X68000、FM-TOWNS，PS, 他。
- ●営業時間　火曜～金曜12：00～20：00、土曜11：00～20：00、日祭10：00～19：00
  定休日　祭日を除く毎月曜日
- ●掲載されていない商品は御問合せ下さい。

（各機種特価品ソフトリスト御希望の方は機種名を記入し、80円切手2枚同封して下さい。）

パソコン・AV専門店

ソフトショップ ラム

☎027-253-7594　FAX027-253-4369

〒371 前橋市新前橋町17－13

2000年には10兆円超える大市場の「DVD」拡売対策に、ぜひこの一冊。

好評発売中

DVD &DVC入門基本18章

持木一明 著

●A5判 定価 1,529円（税込）

デジタル・ビデオ・ディスク

マルチメディア時代の主役と目されるDVDをはじめ、DVC、デジタル衛星放送など、家庭にもデジタル技術が押し寄せている。

本書は、DVDの誕生から基本原理、将来の姿までDVDをまるごと解説するとともに、同じデジタル技術を応用したDVCやデジタル衛星放送など幅広く取り上げている。また、著作権やソフトウエアなどデジタルメディア社会への影響についても解説している。

図やイラスト、写真を豊富に使いAVファンはもとより、販売関係者、関連エンジニアの方々にも役立つ内容となっている。

■主な内容

●ビデオ技術の概略●家庭用デジタル技術●デジタル信号の基礎●DVDの概要●DVDディスク●DVDの信号処理●DVDプレーヤ●DVDの発展性●DV方式の概要●DVカセット●DVの信号処理●DVの機構系●DV方式の応用●デジタル放送●パソコン・ネットワークとの融合●デジタルビデオと著作権●デジタルビデオとアーカイブ●デジタル映像革命

電波新聞社販売部　FAXによる注文も受付けます。FAX03-3445-6101（ブック急便 送料380円）

〒141 東京都品川区東五反田1－11－15

パソコン大募集!!
★只今在庫が不足しています(緊急買い取り宣言)

9801NEC (3.5″/5″)

EX2(286.12MH)♪	¥ 1.2万
DX2/U2(286.12MH)♪	¥ 1.2万
DS2/U2(386.12MH)♪	¥ 1.6万
DA2/U2(386.16MH)♪	¥ 2.2万
FS2/U2(386.20MH)♪	¥ 2.2万
FA2/U2(486.16MH)♪	¥ 2.8万
BX/U2(486.20MH)	¥ 2.8万
BX2/3(486.25/33MH)	¥ 3.5万
BX4(486.66MH)	¥ 3.9万

ノート

NS/T(386.20MH)	¥ 3.2万
NS/R(486.16MH)	¥ 4.5万
NS/A(486.20MH)	¥ 5.2万
NA/C(486.カラー)	¥ 6.5万
NX/C(486.カラー)	¥ 6.9万

EPSON

386P(16MH.1.6M)♪	¥ 1.2万
386GE(16MH.1.6M)♪	¥ 1.5万
486SE(25MH.1.6M)♪	¥ 3.2万
486SR(33MH.1.6M)♪	¥ 3.6万

ノート

386NAR2(3.5″×2)	¥ 3.2万
486NAS2(3.5×2)	¥ 4.5万
486NASX2(カラー)	¥ 5.5万
486NAVX1JW	¥ 7.9万

9821マルチ (WIN対)♬

Ce/S2(486.CRT付)	¥ 4.9万
Ce2(486.CRT付)	¥ 5.5万
CS2(486.CRT付)	¥ 5.9万
Cb/2D(486.一体型)	¥ 5.6万
Cb2/B(486.一体型)	¥ 6.5万
Cb2/T(486.一体型)	¥ 7.5万
Cb3T(Pentium75)	¥10.0万
CX2/T(P.75.TV.FAX)	¥ 9.9万
AS2(486.33MH.3.6M)	¥ 3.9万
Xe/U7W(486.33MH)	¥ 4.5万
XS/C8W(486.66MH)	¥ 5.5万

9821ノート

9821Ne2/3(TFTカラー)	¥ 9.8万
9821Ne3/3(TFTカラー)	¥10.5万
9821Lt/3(TFTカラー)	¥ 8.9万

PC486M (WIN対)

486MU2GW(33MH.CD)	¥ 4.5万
486MU2GWM(CRT付)	¥ 6.8万
486MV2J(66MH.CD)	¥ 5.5万
486MV2JM(CRT付)	¥ 7.9万

FMTWII (WIN対)

Fresh・E(486.CRT付)	¥ 7.5万
Fresh・ET(486.CRT付)	¥ 8.5万

DOS/V (WIN対)

IBM Aptiva	¥ 6.5万
FM/V DESK.P	¥ 6.5万

MSX2+ ♬

HB-XDJ/FS-AIWX	¥ 2.6万
HB-XV/FS-AIWSX	¥ 2.8万
FS-AIST(16ビット対)	¥ 3.8万
FS-AIGT(16B.MID内)	¥ 5.6万

8801 ♬& **ゲーム機**

MA2(8M.2HD)	¥ 1.0万
MC2(8M.CD)	¥ 1.2万
SATURN	¥ 1.5万
P.Station	¥ 1.5万

Mac

Performa 520	¥ 4.9万
Performa 575	¥ 6.5万
Performa 588	¥ 6.5万
Performa 630	¥ 7.5万

CZ ♪

CZ881C(NEW-Z)	¥ 4.0万
CZ888C(1.0dB)	¥ 4.5万
CZ604C(2M.スカジ)	¥ 4.5万
CZ634C(16MH.2M)	¥ 8.5万

(値段は売り値です)

〈周辺機器〉

CRT

KD854N	¥ 0.8万	マルチ15″	¥ 2.5万	CMTA14FI	¥ 1.5万
KD881	¥ 1.2万	マルチ17″	¥ 4.2万	CPS14FI	¥ 2.0万
CU14FD	¥ 0.8万	KM153	¥ 2.8万	CZ-603D	¥ 1.8万
XC1498CII	¥ 0.8万	TV454	¥ 2.9万	CZ-613D	¥ 3.5万

プリンタ 系列

PR101	¥ 0.8万	MJシリーズ	¥ 1.5万	PCI	¥ 2.6万
PR201	¥ 1.5万	BJシリーズ	¥ 1.0万	FMP	¥ 2.0万
AP/VP	¥ 1.0万	Mac	¥ 1.0万	CZ-8PC	¥ 1.0万

その他

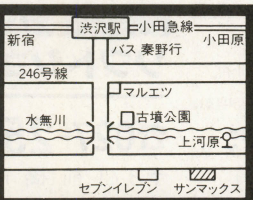
RAM/2M	¥ 0.4万	外付HDD	¥ 1.0万	88マウス	¥ 0.2万
RAM/4M	¥ 0.8万	内蔵HDD	¥ 0.5万	98マウス	¥ 0.2万
RAM/8M	¥ 1.2万	外付FDD	¥ 0.8万	MSXマウス	¥ 0.2万
FM音源	¥ 0.5万	倍速CPU	¥ 1.0万	DOS/Vマウス	¥ 0.2万

★キャンペーン中は、お客様送料は当社で負担致します。
(ヤマト便を必ずご利用下さい。)

買取ります (当社で広告販売している商品は特に高く買取ります。)
9801、9821、EPSON、FMTWII、X68K、DOS/V、8801、MSX2+、CZ、Mac、周辺機器
一部、買取り下取り、出来ない商品も有ります。※発送はクロネコ等を御利用下さい。
(A4用紙に〒・住所・氏名・TEL・機種名等を書いた紙を入れて下さい。)

SUNMAX

ご注文はTELでどうぞ!
(在庫はTELで確認してネ!)
お支払いは便利な代金引き換えです。
納品は一部の地域を除き2.6万円以上無料配送です。 税不要/手数料要



サンマックス
FAX0463-75-5242
神奈川県秦野市戸川376-1
MSビル1F 〒259-13
〈振込先〉中栄信用金庫
渋沢支店 (普通) 0342685

営業時間 AM10:30~PM7:10(平日)
AM10:30~PM6:00(土・日・祭日)
定休日 毎週水曜日

0463-75-5240

TEL06-644-0554
〈日曜日は・06-644-5954 2号店プロトワンまで〉
電話受付11:00~19:00/FAX06-647-5168

商品超特価コーナー 税別

<本体>

PC-9821 Xv13/W16		¥157,000
PC-9821 Xc13/M7	A,B	¥168,000
PC-9821 Xc13/S5	A,B2	¥164,000
PC-9821 Xc16/M7	A,B2	¥212,000
PC-9821 Xa13/W12		¥152,000
PC-9821 Xa16/W16		¥161,000
PC-9821 Xa20/W30		¥208,000
PC-9821 Xv20/W30		¥258,000
PC-9821 Ra20/N30		¥248,000
PC-9821 Ra20/N12		¥189,000
PC-9821 V7/C4 K	A,B	¥ 97,000
PC-9821 V12/S7RC		CPUのみ¥119,000
PC-9821 V12/S5R	C,D	¥136,000
PC-9821 V13/S5	C3,D3	¥172,000
PC-9821 V13/M7	C2,D2	¥163,000
PC-9821 V16/M7	C3,D3	¥244,000
PC-9821 V200/M7	C,D	¥379,000
PC-9821 V200/S7	C,D	¥282,000
PC-9821 V200/SZ	C,D	¥230,000
PC-9821 V166/S7	C,D	¥246,000
PC-9821 V166/S5	C,D	¥209,000
PC-9821 V20/S5	C3,D3	¥194,000
PC-9821 V20/S7	C3,D3	¥228,000
PC-9821 V20/M7	C3,D3	¥288,000
PC-9821 Ct20/A	A,B	¥285,000
PC-9821 Ct16/F	A,B	¥223,000
PC-9821 Cu16/H	A,B	¥218,000
PC-9821 Cu13/E	A,B	¥184,000
PC-9821 Cx13/S7M	A,B	¥163,000
PC-9821 Cx13/S5T	A	¥137,000
PC-9821 Cr13/T	A,B	¥149,000
PC-9821 Cu10/D	A,B	¥153,000
PC-9821 Nr166/X30F		¥450,000
PC-9821 Nr166/X30N		¥480,000
PC-9821 Nr150/X14F		¥377,000
PC-9821 Nr15/S14F		¥287,000
PC-9821 Nr15/S10		¥264,000
PC-9821 Na15/X14		¥315,000
PC-9821 La13/S14		¥245,000
PC-9821 Nr13/D10	A,B	¥226,000
PC-9821 Nr12/D10		¥190,000
PC-9821 Na12/S8		¥218,000
PC-9821 LS150/S14	C,D	¥362,000
PC-9821 LS12/D10	C,D	¥247,000
富士通 FMV-55NA3/S1,3		¥382,000
富士通 FMV-53NU5/S1,3		¥275,000
富士通 FMV-5166 32M/2,5G		¥149,000
東芝 SS-R590 071CT/W		¥126,000
東芝 リブレット50 PA-1237CA		¥170,000
シャープ MN-7350		¥389,000
シャープ MN-7650		¥367,000
シャープ MN-7760		¥453,000
シャープ MN-5100D		¥239,800
エプソン VS-466R ノートDSTN8/420		¥ 68,000
IBM アプティバ 530 DX4−100		CPUのみ¥ 68,000
アップル パーフォーマー5280+カラースタイルライタ		¥143,000

メビウス,アプティバ,東芝,富士通の新製品など大特価CALL
広告の機種はほんの一例です載ってない機種はお問い合わせ下さい
この価格は4月14日の価格の-部です雑誌が出た時は変わっています

<モニター>

NEC PC-TM151TV付	15インチマルチスキャン	¥30,800
NEC PC-KM174R	17インチマルチスキャン	¥82,800
三菱 RD-17V	17インチマルチスキャン	¥63,500
三菱 RD-17GX2	17インチマルチスキャン	¥67,500
飯山電機 MT-8617ES	17インチマルチスキャン	¥71,500
飯山電機 MT-8617E	17インチマルチスキャン	¥64,000
飯山電機 MF-8617E	17インチマルチスキャン	¥58,500
SONY CPD17SF9	17インチマルチスキャン	¥65,000
SONY CPD15SF9	15インチマルチスキャン	¥45,800

<プリンター>

NEC PC-PR201/65	¥ 64,000
NEC PC-PR101/T165R	¥ 9,800
キャノン BJC-240J	¥ 22,000
キャノン BJC-420J	¥ 27,000
キャノン BJC-455J	¥ 46,500
キャノン BJC-35VII	¥ 34,000
キャノン BJC-210J	¥ 18,000
エプソン PM-700C	¥ 42,000
エプソン MJ-3000C	¥ 60,000
エプソン MJ-830C	¥ 29,000
エプソン MJ-930C	¥ 53,000
エプソン VP-5074	¥ 19,800
富士通 XJ-300+プリンターケーブル	¥ 14,800

<周辺機器>

ターミナルアダプター SUNTAC TS64DAA	¥ 7,800
LAN&336モデムカード TDK DFL-3410	¥ 24,800
288モデムカード RATOC REX-5568W	¥ 16,800
高速232Cボード ICM SA-255N98用	¥ 7,800
デジタルカメラ リコー DC-2V	¥ 49,800
フルカラーハンディスキャナ NEOS NS-801CL	¥ 12,800
モノクロハンディスキャナ NEOS NS-801G	¥ 6,300
カラースキャナ EPSON GT-9500W	¥ 96,000
カラースキャナ EPSON GT-8500W	¥ 48,000
カラースキャナ EPSON GT-5000WP,S	¥ 35,000
フィルムスキャナ EPSON FS-1200WP	¥ 36,000
フィルムスキャナ EPSON FS-1300WS	¥ 46,000
汎用SIMM I/O NE-SIM-XA16MX2	¥ 24,500
汎用SIMM I/O NE-SIM-XA32MX2	¥ 47,500
汎用SIMM I/O NE-SIM-XB8MX2	¥ 12,500
汎用SIMM I/O NE-SIM-XB16MX2	¥ 22,000
汎用SIMM I/O NE-SIM-XB32MX2	¥ 41,500
新V,Xc用EDO I/O NE-EDO-8MX2	¥ 12,500
新V,Xc用EDO I/O NE-EDO-16MX2	¥ 22,000
新V,Xc用EDO I/O NE-EDO-32MX2	¥ 41,500
新V,X,RA,用ECCEDO I/O NE-ECC-8MX2	¥ 13,500
新V,X,RA,用ECCEDO I/O NE-ECC-16MX2	¥ 24,500
新V,X,RA,用ECCEDO I/O NE-ECC-32MX2	¥ 41,800
新V,X,RA,用ECCEDO I/O NE-ECC-64MX2	¥133,000
新V200,Xc16用DIM I/O NE-SD4100-16M	¥ 11,500
新V200,Xc16用DIM I/O NE-SD4100-32M	¥ 21,800
La,Na,Nb,Nr用 I/O Nr-64-16M	¥ 11,500
La,Na,Nb,Nr用 I/O Nr-64-32M	¥ 22,000
La,Na,Nb,Nr用 I/O Nr,Nb64-64M	各¥ 42,000
新V,X,RA,用ECCEDO メルコ EMH-E32M	¥ 21,800
新V,X,RA,用ECCEDO メルコ EMH-E64M	¥ 42,000
SDIM I/O SDIM646T-32M	¥ 22,000
CPUアクセラレーター I/O PK-Nd75/Ne75-L	各¥ 4,800
CPUアクセラレーター I/O PK-NSA66	¥ 4,800
CPUアクセラレーター I/O PK-A586/98	¥ 19,800
ビデオコンバーター 電波 XRGB-1	¥ 19,500
ビデオコンバーター 電波 XPC-2	¥ 27,800
3Dアクセラレータ メルコ WGP-VG2	¥ 13,500
3Dアクセラレータ メルコ WGP-VG4S	¥ 18,800
3Dアクセラレータ メルコ WGP-VX8	¥ 31,800
3Dアクセラレータ メルコ TGP-VR4	¥ 11,800
3Dアクセラレータ I/O GA-PG3D4/PCI	¥ 19,000
グラフィックアクセラレータ I/O GA-DRTV4/PCI	¥ 27,800
3Dグラフィックアクセラレータ I/O GA-PG3DVX4/PCI	¥ 30,000
3Dグラフィックアクセラレータ I/O GA-PG3DVX8/PCI	¥ 37,400
3Dグラフィックアクセラレータ I/O GA-PVR3D4/PCI	¥ 13,800
タッチパネル ALPS GLIDE POINT	¥ 3,980
SCSIカード ICM PSC-2401 98&DOS/V(PCMCIA)	¥ 5,800
SCSIカード I/O PCSC-DV 98&DOS/V(PCMCIA)	¥ 6,800
FDD CRC-FD3.5(98用外付1FDD)	¥ 8,800

<音源>

サウンドボード NECPC9801-86	¥ 17,500
ローランド SC88PRO	¥ 65,800
ロ-ランド SC88VL	¥ 50,500
ロ-ランド SC55mkII	¥ 40,500
ロ-ランド ミュ-ジ郎SC-88PRO	¥ 74,800
ロ-ランド ミュ-ジ郎SC-88VL	¥ 59,500
ロ-ランド ミュ-ジ郎SC-88ST/SP	¥ 50,000
ロ-ランド ミュ-ジ郎SC-88ST	¥ 44,800
ロ-ランド ミュ-ジ郎BOARDIIDOS/V	¥ 17,800
ロ-ランド ミュ-ジくん	¥ 29,500
ロ-ランド S-MPU-IIN	¥ 15,500

<MO・HD・CDR>

ロジテック	LHD-M4000HA外付	¥ 59,800
ロジテック	SHD-3200U外付	¥ 47,800
I/O	UHDS-2G	¥ 40,800
I/O	UHDS-2G/UPCI	¥ 53,300
I/O	HDVS-2G	¥ 37,800
I/O	HDVS-2G/SPCI	¥ 46,800
I/O	HDVS-2G/98IIIP	¥ 43,500
I/O	HDI-2.1G/98	¥ 34,800
I/O	HDP-1.6G/PCIDE	¥ 51,000
I/O	HDNb-1.6G(Nb,Nr用内蔵)	¥ 45,800
I/O	HDNs-1.6G(98ノート用内蔵)	¥ 45,800
I/O	MOP-230/PCIDE(ノート用MO)	¥ 48,000
メルコ	MOS-D640(外付640MMOPCI)	¥ 69,800
富士通	M2513A6(内蔵640MMO)	¥ 46,800
富士通	SMB-640AT2内蔵640MMO)	¥ 48,800
SONY	CDU-526R(外付CD-R)	¥ 55,800
キャラベル	CDR-4XFB(ファイルべ用CD-R)	¥ 46,800
ICM	CD-660S-JRX(ノート用)	¥ 19,800
I/O	CDP-TX10/PCIDE(")	¥ 28,000
ICM	BHI3-850W98内蔵IDEHD	¥ 16,800

<ワープロ>
各社広告に載っていない機種も大特価で販売中です。!!

NEC	JX30SA	¥ 82,000
NEC	JX50MA	¥113,000
NEC	JX70MA	¥160,000
シャープ	WD-M600	¥114,000
シャープ	MR-1	¥157,000
東芝	JW-98GX	¥139,000
東芝	JW-98GT	¥105,000
東芝	JW-V850	¥129,000
東芝	JW-V810	¥106,000
富士通	オアシスLX4500NT	¥111,000
富士通	オアシスLX4500	¥100,000
カシオ	CX-70	¥ 68,000
キャノン	CW-J1VG	¥ 78,000
キャノン	CW-J1VC	¥ 93,000
松下	FW-U1C30	¥ 68,500

<電子手帳>

SHARP	MI-10DC	¥ 88,000
SHARP	MI-10	¥ 63,000
SHARP	PI-8000	¥ 46,000
SHARP	PI-6000	¥ 30,800

その他何でも見積り迅速にFAX致しますFAX専用回線の方のみ

新品高額即買取OK!!

- ●新品買取相場は、TELかホームページでお調べください。
- ●商品はすべて新品! もちろん"メーカー保証付"です。
- ●商品在庫および価格は常に変動しております必ずTELにてお問い合わせ下さい。
- ●広告の商品はほんの一例です。その他あらゆる御相談に応じます、お気軽にTELを!!
- ●買取、下取りもOK!!TEL、ハガキFAXにていつでもお問い合わせ下さい。
- ●業者の方大歓迎!!5千万円まで即金、超高価にて買い取ります。
- ●MSX,TOWNS,X68000,PC88は3号店トムで取り扱い中です。超高価にて買い取ります。

中古コーナー (一例)

中古機種 (一例)	買取価格	販売価格
PC9821 VIO/S5 (V12は1万円高、V13は2万円高)	70,000~	90,000~
PC9821 VIO/S7 (V12は1万円高、V13は2万円高)	80,000~	100,000~
PC9821 Na7/H5 (H3は2万円安、H7は2万円高)	90,000~	110,000~
PC9801 BX2,BX3,BA2,BA3,BX4	20,000~	30,000~
PC9821Ce2 モデルS2 (Ceは1万円安)	30,000~	40,000~
PC9821Cs2S3,Cb/2D (Cb2B,Cb/2Tは1万円高)	35,000~	50,000~
PC9821Cx2/SI5T (17Tは1万円高、CX3は1万円高)	70,000~	80,000~
PC9821Bs,Xe ,Bp	25,000~	35,000~
PC9821Ne,Ne2 (Ndは2万円安)	55,000~	70,000~
PC9801FAU2,DAU7	10,000~	20,000~
PC9801 286機	2,000~	6,000~
PC9801 386機	5,000~	10,000~
PC9801N,DAU2,FA2	5,000~	15,000~

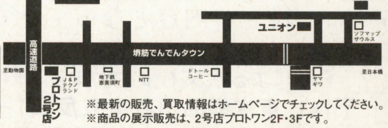
クレジット金利表

回数	1	3	6	10	12	15	18	20	24	30	36	42	48	54	60
金利%	2.0	2.5	3.8	5.3	5.5	8.3	9.4	10.0	11.0	14.0	15.3	18.0	20.0	23.5	26.0

広告の商品はほんの一例です。その他、多数格安にて販売中です。お問い合わせください。

■お振込先
大阪厚生信用金庫本店
普通0437350
ユニオンコンピューターネットワーク

URL http://www.nst.co.jP/~prot1



※最新の販売、買取情報はホームページでチェックしてください。
※商品の展示販売は、2号店プロトワン2F・3Fです。

代金引き替えOK!
超低金利ローンOK!!

中古相場は一例です。詳しくはTELにて。98,DOS/V,ワープロ,マック,X68,TOWNS,ゲーム機,周辺機器なんでも売り買いOK!!

PC9801NS/R (NS/T,NS/L40は1.5万円安)	30,000~	40,000~
PC9801NS/E (NSは1万円安)	16,000~	24,000~
72ピン16M SIMM (32Mは7千円高)	3,000~	6,000~
ペンティアム100CD-ROM付 DOS/V機 (P133は2万UP)	50,000~	65,000~
PC9801NC (NXC,NACは2万円高)	30,000~	45,000~
PC9801NS/A (Nmは5千円高)	35,000~	45,000~
PC9821Lt2/7A (3Aは2万円安)	80,000~	100,000~
PC9821Nb7/C8 (Nb7/5は3万円安)	105,000~	120,000~
PC9821Na9/H8 (Na12/S8,Na12/H10は2万円高)	140,000~	160,000~
PC9821Na13/H10 (C10は3万円安)	185,000~	210,000~
PC9821AS2/u2,Xs,Xp,AP2/U2	35,000~	45,000~
PC9821Nr15/S14F (S10は3万円安)	220,000~	250,000~
PC9821Xa10/C12,Xa7e/S17(Xa12は1万円高)	80,000~	100,000~
アダルトゲーム、CD-ROM、LDソフト高価買取中	直接宅配便でお送り下さい。	
MSX2+AI-WSX,FI-XV/AI-WX,FIXDJ	10,000~	20,000~
MSXターボR AI-ST (GTは2万円高)	20,000~	45,000~
MSX用ディスクドライブ	8,000~	18,000~
X68K 600C/ACE/PRO/PROII	8,000~	18,000~
X68K エキスパートI,II/スーパー (1万円高)	20,000~	35,000~
X68000CRT 600D/601D/602D/605D/614D	15,000~	28,000~
X68000CRT 603D/604D/606D/608D	7,000~	15,000~
X68000XVI (コンパクトは2万円安、CZ500は5万円高)	50,000~	80,000~
FMタウンズIIフレッシュ (Eは1,5万円高)	25,000~	40,000~
FMタウンズIIUX20,HR200 (UR40は1万円高)	10,000~	18,000~
FMタウンズマーティ (プレイステーションは4千円UP)	8,000~	12,000~
250メガハードディスク (容量により上下有り)	6,000~	14,000~
400ラインアナログモニター (TV付きは1万円高)	2,000~	4,000~
MSX用プリンターFS-PC	3,000~	10,000~
ワープロ専用機、プリンター、MO、HDD、MIDI等	TEL	TEL

Union Computer Network
ユニオンコンピューターネットワーク
〒556 大阪市浪速区日本橋4丁目15-23
注文は在庫確認の上、現金書留か銀行振込にてお申し込み下さい。配達日、日時指定可、品物がついたときお金を払うこともできます。全品保証付、初期不良は交換します。
代引でキャンセルされますと所定のキャンセル料がかかります。

送料表	A1200	A1500
代引手数料	1個口に付1500	

※北海道、沖縄、離島は別料金

新品お買得品

COMPAQ	Prolinea 5133/4 1080ML	¥ 89,800
COMPAQ	Prolinea 5150/4 2000ML	¥ 109,800
COMPAQ	Prolinea 5150/5 2000ML	¥ 119,800
COMPAQ	Prolinea 4/33 CDS M200	¥ 24,800
DEC	Venturis FXS5166	¥ 159,800
COMPAQ	DESKPRO2000 M5166/2500CD	¥ 149,800
COMPAQ	ARMADA 4130T M1080	¥ 199,800
COMPAQ	ARMADA 4135T M1080	¥ 219,800
NEC	PC-9821V10/C4RA(B)	¥ 109,800
NEC	PC-9821Nr15/S14F	¥ 299,800
SOTEC	WinBook Bird 150G/S	¥ 279,800
SOTEC	WinBook Quattro V/150X	¥ 349,800
Canon	BJC-620JW	¥ 38,800
CASIO	QV11	¥ 19,800
Canon	LBP430	¥ 79,800

中古お買得品

COMPAQ	Prolinea 4100/4	¥ 37,800
COMPAQ	Prolinea 4/50-M240	¥ 24,800
NEC	9821A-E01	¥ 8,980
NEC	PC-TV354	¥ 6,980
Canon	BJ-15VPro	¥ 9,980

中古98

NEC	9821Xb10/J8	¥ 79,800
NEC	9821Xe/U7W	¥ 47,800
NEC	9821As/U7	¥ 48,800
NEC	9801Ae/U2	¥ 39,800
NEC	9801BA/U2	¥ 39,800
NEC	9801BX/U2	¥ 32,800
NEC	9801BX2/U2	¥ 39,800
NEC	9801FA/U2	¥ 29,800
NEC	9801FA2	¥ 27,800
NEC	9801DX/U2	¥ 17,800
NEC	9801RX2	¥ 9,800
NEC	H98 U80-100	¥ 24,800
NEC	9801NS/A	¥ 59,800
NEC	9801NS/R	¥ 59,800
NEC	9801NS/L	¥ 39,800
NEC	9801NS/T	¥ 39,800
NEC	9801NS/E	¥ 39,800
NEC	9801N	¥ 19,800

中古Mac

Apple	SE30	¥ 19,800
Apple	ⅡCi	¥ 17,800~
Apple	ⅡSi	¥ 9,980~
Apple	LCⅡ	¥ 17,800~
Apple	LC	¥ 12,800
Apple	LC630	¥ 34,800~

中古DOS/V

東芝	J3100VS 081W	¥ 29,800
COMPAQ	DESKPRO 575/4M 420W-QV	¥ 24,800
COMPAQ	DESKPRO 4100/4 M420W	¥ 37,800
COMPAQ	DESKPRO 4/66i-M340W	¥ 29,800
DEC	FR-P72WC-AJ	¥ 89,800
IBM	5541-T04	¥ 19,800
IBM	Aptiva730(2168-633)	¥ 89,800
富士通	FMV43NT2C2	¥ 49,800
DELL	XM590	¥ 89,800

中古モニタ

Apple	13"RGBﾓﾆﾀ	¥ 9,980
Apple	15"ﾎﾟｰﾄﾚｰﾄ	¥ 9,800
NEC	PC-KD881	¥ 7,800
NEC	PC-KD1522	¥ 10,800
NEC	PC-KD1521	¥ 9,800
NEC	PC-KD1511	¥ 7,800
富士通	FMTDP5351	¥ 12,800
三菱	XC-1498CⅡ	¥ 7,800
ﾒｰｶｰ品	14ｲﾝﾁﾓﾆﾀｰ(98用)	¥ 3,980~
ﾒｰｶｰ品	15ｲﾝﾁﾓﾆﾀｰ(98用)	¥ 5,980~

中古ワープロ

富士通	30AX301(J)	¥ 29,800
富士通	LX-3500CT(J)	¥ 75,800
NEC	JX5500AC	¥ 67,800
NEC	JX5300AS	¥ 49,800
NEC	JX5500BC	¥ 69,800
SHARP	WD-M300	¥ 69,800
SHARP	WD-X800	¥ 57,800
東芝	JW-V600	¥ 59,800
東芝	JW-V810	¥ 89,800

その他

SUN	SS2+16"	¥ 198,000
SUN	SS1+16"	¥ 128,000

メモリ

TAXAN	168pin 32M DIMM	¥ 17,820
TAXAN	168pin 64M DIMM	¥ 36,700
MELCO	EMW-P8M(72pin 4M×2)/9800用	¥ 5,800
MELCO	EFB-8M(72pin 8M ノンパリ)	¥ 6,980
MELCO	EFB-16M(72pin 16M ノンパリ)	¥ 8,980
I/Oデータ	Think Pad230Cs用 8MB DIMM(3.3V)	¥ 5,980
I/Oデータ	72pin 8M 70ns パリツキ	¥ 5,980
I/Oデータ	144pin SO-DIMM(8M)	¥ 7,980
バルク	72pin 8M 60ns ノンパリ	¥ 4,380
バルク	72pin 16M 60ns ノンパリ	¥ 6,480
バルク	72pin 32M 60ns パリツキ	¥ 18,980

中古パーツ

ﾒﾓﾘ	9801NS/T用(6M)	¥ 6,980
	9801用61互換(2M)	¥ 1,980
	H98s用(10M)	¥ 8,800
	9801T用(4M)	¥ 4,980
	98Note用ﾒﾓﾘｰｶｰﾄﾞ(2M)	¥ 1,980
	DynaBook用ﾒﾓﾘｰｶｰﾄﾞ(8M)	¥ 8,980
FDD	9801用内蔵3.5"/5"(1137D)	¥ 4,980
	DynaBook用FDﾄﾞﾗｲﾌﾞ(外付用)	¥ 7,980
HDD	Cバス用80M HDD	¥ 5,980
ビデオカード	9821A-E01	¥ 8,980
I/Fボード	9821A2-E02	¥ 3,980
Apple	Appleｷｰﾎﾞｰﾄﾞ	¥ 3,980
	Apple角ﾏｳｽ	¥ 3,000
	30pin 1MBx4	¥ 9,980
東芝	2.5"351MB HDD(MK1824FCV)	¥ 6,980
	2.5"262MB HDD(MK1724FCV)	¥ 4,980
	2.5"131MB HDD(MK1722FC)	¥ 3,980
	2.5"203MB HDD(MK1624FCV)	¥ 4,780
サプライ	9821NA-C02	¥ 2,980
その他	CRTパック	¥ 1,980
	スピーカー(外付)	¥ 1,980

信頼と安さの全国通販

通信販売 買取お問い合せ（受付時間/10:00~18:00 定休日:土日祝日）

買取専用DIAL	03-5256-3251
お問い合せ専用DIAL	03-5256-3801
注文専用DIAL	03-5256-3806
24時間受付FAX	03-5256-3850

OTTOの通販システム

●初期不良の交換、修理行っております。
●一般企業、各種学校等の大量導入も是非ご相談下さい。

1. **お問い合わせ▶** 電話、FAXで在庫の確認入荷予定販売価格、納期、その他質問等お気軽にお問い合わせ下さい。
2. **ご注文▶** 納期と価格をご確認の上ご発注いただきます。ご注文等、お見積りご希望の方FAXいたします。
3. **ご入金/発送▶代金のお支払方法**
●銀行振込●現金書留●代金引換(要手数料) 商品はご入金後すぐに発送致します。

OTTOの高額買取システム

●新品・中古問わず買取いたします。
●業者の方も大歓迎です。(3億円用意)

1. **お問い合わせ▶** 当社のバイヤーと価格を決めて下さい。
2. **ご発送▶** 品物は着払い(1万円以上の商品に関して当社負担)でお送り下さい。査定は無料です。
3. **送金▶** 査定後すみやかに(2~3日以内)送金致します。

価格は、相場にて変動いたします。商品をご購入のさいは必ずTELにてお問い合せ下さい。表示価格には消費税、送料は含みません。

代引システム

商品代金	1万5千円未満	10万円	20万円	30万円
代引き手数料	500円	1000円	1500円	2000円

新品から中古まで豊富な商品情報を24時間いつでも引き出せます。

●OTTO FAX BOXサービス → 03-5256-5231
●ホームページアドレス → http://www.bell24.or.jp/www/ottonet
●TOMOEのFax通販より新製品情報が引き出せます → 03-3272-6599
●OTTOネット BBS開局 → 03-5256-5233
●インターネットメールアドレス → ottonet@bell24.or.jp

安く売ります
OTTOには毎日他社にないものが入荷！
ご希望の商品が必ず見つかります。

高く買います
新品・中古問わず、3億円ご用意して
お待ちしております。ご相談下さい。

otto
コンピューターのおっと
〒101東京都千代田区神田須田町2-2

超破格で販売

中古パソコン全国通販

新品 中古 大小関わらず 現金買取！

ご購入方法は簡単

在庫確認 ご注文 ［お電話 / FAX / 電子メール（インターネット、ニフティサーブ）］
▼
送金方法を選ぶ ［銀行振込 / 郵便振込 / 現金書留 / 代金引換］
▼
商品発送 ［通常は入金確認後 即日中に致します / 代引は先送りです］

買取方法の流れ

買取相場のお問い合わせ
▼
商品をお送り下さい
(お客様の連絡先と振込先を同封願います)
▼
査定後送金致します

最新在庫リストはFAX又は電子メールにてお送りします。「リスト希望」と明記の上、送り先を書いてご送信ください。

右記リスト商品以外でもお取り寄せできます。

故障品やパーツの買取も可能です。

教育関係、各種団体様の複数台導入の際はさらに特別割引あります。お気軽にご相談ください。 (担当 中本)

NEC PC98シリーズ デスクトップ

<<< CPU 486マシン >>>

BX/U2	(SX-20 3.5″)	¥ 29,800
FA/U2	(SX-16 3.5″ FM)	¥ 29,800
FA2	(SX-16 5″ FM)	¥ 22,800
H98S-U8	(SX-20 3.5″)	¥ 26,800
H98S-8	(SX-20 5″)	¥ 19,800

<<< CPU 386マシン >>>

DA/U2	(DX-20 3.5″ FM)	¥ 23,800
DS/U2	(SX-16 3.5″ FM)	¥ 19,800
ES2	(SX-16 3.5″)	¥ 14,800
DA2	(DX-20 5″ FM)	¥ 13,500
RA21	(DX-20 5″)	¥ 12,500
RL2	(DX-20 5″ ﾉｰﾏﾙ/ﾊｲﾚｿﾞ)	¥ 12,500
FX2	(SX-12 5″ FM)	¥ 11,000
RA2	(DX-16 5″)	¥ 9,800

<<< CPU 286以下のマシン >>>

DX/U2	(286-12 3.5″ FM)	¥ 13,500
EX2	(286-12 3.5″ FM)	¥ 12,000
UX21	(286-10 3.5″ FM)	¥ 9,800
DX2	(286-12 5″ FM)	¥ 8,000
RX2	(286-12 5″)	¥ 7,500
VX21	(286-10 5″)	¥ 6,500
UV11	(V30-10 3.5″ FM)	¥ 7,500
VM2	(V30-10)	¥ 4,800

★ 各本体には、HDD付きモデルもあります。★

モニタ

KD-881	(15″ 0.28mm 9801ﾉｰﾏﾙ 24K)	¥ 9,500
KD-882	(15″ 0.31mm 9801ﾉｰﾏﾙ 24K)	¥ 7,800
KD-854n	(14″ 0.39mm 9801ﾉｰﾏﾙ 24K)	¥ 5,800
XC1498CⅡ	(14″ 0.28mm 9801ﾉｰﾏﾙ 24K)	¥ 5,800
17インチ マルチスキャンモニタ		¥ 34,800~
15インチ マルチスキャンモニタ		¥ 22,800~
その他9801ノーマルモニタ		¥ 5,200~

NEC PC98シリーズ ノート、ラップトップ

NS/R	(486SL-16 ﾓﾉｸﾛ 8)	¥ 49,800
NS/E	(386SX-16 ﾓﾉｸﾛ 8)	¥ 29,800
NS	(386SX-12 ﾓﾉｸﾛ 8)	¥ 22,800
TF71	(386SX-20 TFTｶﾗｰ HD100M)	¥ 39,800
TW5	(386SX-20 ﾓﾉｸﾛ 8 HD 40M)	¥ 22,800
PC-386LS	(386SX-16 ﾓﾉｸﾛ 8)	¥ 17,800

ノート用HDD 40M ¥6,500 / 80M ¥8,800 等あり

DOS/V & MAC

IBM PS/V2405NVC (486DX2-66 16/340)	¥ 39,800
日立 ﾌﾛｰﾗ 3010DT(486SX25 12/120 SCSI)	¥ 22,800
Macintosh SE/30 (MC68030-16 8/40)	¥ 49,800

プリンタ

ｲﾝｸｼﾞｪｯﾄﾌﾟﾘﾝﾀ (NEC CANON EPSON 等)	¥ 9,800~
PR201ｼﾘｰｽﾞ (15″ ﾄﾞｯﾄｲﾝﾊﾟｸﾄ方式)	¥ 9,800~
PR101ｼﾘｰｽﾞ (10″ 熱転写方式)	¥ 5,800~
その他旧型プリンタ	¥ 3,800~

ハードディスク

FA FS FX 等用 内蔵 100M SCSI	¥ 14,800
DA DX RA21 等用 内蔵 100M SCSI	¥ 12,800
DA RA DX RX RL等用 内蔵 40M	¥ 6,500
外付340M (98用 SCSIｲﾝﾀｰﾌｪｲｽ付)	¥ 19,800
外付100M (98用 SCSIｲﾝﾀｰﾌｪｲｽ付)	¥ 13,500
外付 40M (98用 SASIｲﾝﾀｰﾌｪｲｽ付)	¥ 7,500

★ 内蔵型は、本体とセットなら 割引します ★

メモリ

98汎用(Cﾊﾞｽ) 2M ¥4,500 /4M ¥ 7,800 /8M ¥14,800
72P SIMM 8M ¥5,800 /16M ¥9,800 /32M ¥16,800
FA DA RA H98 等の内蔵 2M ¥4,800 / 4M ¥7,500
98用2M汎用SIMM(PC9801-61U XMC-2000等)¥ 3,200
98ﾉｰﾄ用ﾗﾑｶｰﾄﾞ 4M ¥4,800 /6M ¥7.800 /8M ¥11,500

その他

外付 5ｲﾝﾁ FDD(ｹｰﾌﾞﾙ付)	S ¥6,800 / W ¥ 9,800
外付 3.5ｲﾝﾁ FDD(ｹｰﾌﾞﾙ付)	S ¥7,800 / W ¥11,500
外付 SCSI CD-ROM	倍速 ¥9,800 / 4倍速 ¥15,800
音源ボード(FM ｻﾝﾌﾟﾗ 98,98NOTE,DOS/V)	¥ 5,800~
2400BPSモデム (MNP5)	¥ 4,800
高級画面フィルター(ガラス製,14″,15″)	¥ 2,500
NEC マウス(100,200,400カウント切替付)	¥ 1,500
その他マウス	角ピン ¥1,000 / 丸ピン ¥1,500
各社ｸﾞﾗﾌｨｯｸｱｸｾﾗﾚｰﾀﾎﾞｰﾄﾞ(98用Cバス)	¥ 7,800~
各社SCSIボード(98,DOS/V)	¥ 5,800~
各社旧型ワープロ	¥ 4,800~
ﾌﾟﾘﾝﾀ / RS232C の切替器	¥ 3,800~
コプロセッサ, ODP各種(487,387 等)	¥ 1,800~

ビンテージモデル (かなりの旧機種)

SHARP X1シリーズ	¥ 9,800~
NEC 88/各社 MSXシリーズ	¥ 5,800~

今月の 原田店長 おすすめ品！

IBM PS/V 2405NVC ¥39,800
CPU 486DX2-66 FDD 3.5″ RAM 16MB HDD 340MB
ｾｶﾝﾄﾞｷｬｯｼｭ 128K VL/ISA*1,ISA*2 付属品付
Windows'95も可能！ DOS5インスト済

PC-9801VX21 ¥ 6,500
CPU 286-10 FDD 5″*2 RAM 640KB
往年の名機 VX、すべてはここから始まった。

外付5インチフロッピードライブ ¥ 6,000
98用の5インチ1ドライブです。
昔の5″FDDソフトを動かせます。ケーブル付き！

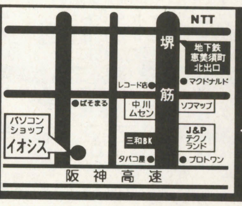
ー 特殊ボード、パーツ、ジャンク品等もあり！ー
毎日在庫商品は変動します、お問い合わせ下さい！

銀行での お振込先
三和銀行 恵美須(エビス)支店 普 3716132 イオシス

郵便局での お振込先
記号:14150 番号:80849701イオシス

〒556 大阪市浪速区日本橋 5丁目14-13

TEL 06-631-6695
(11:00~19:00) 毎週木曜定休日
FAX 06-631-6697
24時間受付
E-Mail QWK10255@niftyserve.or.jp



IOSYS
イオシス

1 今月の特集 Part 1

3463-4455 パソコンを売る時、買う時 おぼえておくと便利です。

お申込みはお電話一本で簡単です。受付時間AM11:00〜PM8:00（年中無休）

★03-3463-4455へお電話でお申込みください。全国どこでも超特価にてお届けいたします。
★3回〜60回までの分割払いもお電話にて簡単にお申込みできます。（未成年者は保護者の方と一緒にお電話ください）
★FAXにてのお申込みやお問い合わせもできます。**03-3463-4454**（FAX）へどうぞ。
★広告誌面の関係上、掲載できない商品も超特価にて販売致しております。お気軽にお問い合わせください。
★掲載の特価は4/20日現在です。商品は販売特価が多少変動致しますのでお電話またはFAXなどでご確認ください。

【超低金利クレジット】
★3回〜60回の均等分割はもちろんのこと、ボーナス併用や、ボーナス一括、ボーナス2回（夏・冬）払いの返済もできます。

【無料見積サービス】
★忙しくてお電話をかけられないお客様へは郵便やFAXにてのお申込みやお問い合わせ、お見積りをお受けいたしております。
お客様の住所またはFAX番号、お名前、ご覧になった雑誌名、ご希望商品を記載のうえ下記へお送りください。至急当社より郵送またはFAXにてご連絡申し上げます。同様に下取り、買取りなどもお気軽にお問い合わせください。

【郵送先】 〒150 東京都渋谷区道玄坂2-3-2 DAIGAIビル7F
（株）日本マイコン流通センター 見積係り

【FAX送信先】 03-3463-4454（FAX）

【通信販売の代金振込先】
大和銀行 渋谷支店（店番341）普通口座 6400197
住友銀行 渋谷東口支店（店番820）普通口座 1133110
第一勧業銀行 渋谷支店（店番162）普通口座 2870068
郵便局（郵便振替口座）00160-0-168261
銀行、郵便局ともに口座名義は、（株）日本マイコン流通センターです。
銀行振込はお近くの、どの銀行、農協、信用金庫からでもお振り込みできます。
郵便振替はお近くの郵便局から送金できます。なお、用紙は各銀行郵便局にございます。

【現金書留の送金先】
〒150東京都渋谷区道玄坂2-3-2 DAIGAIビル7F
（株）日本マイコン流通センター 経理課 **03-3770-9911**（経理課直通）

【下取品、買取品の送り先】
■渋谷店 〒150東京都渋谷区道玄坂2-3-2 DAIGAIビル7F
（株）日本マイコン流通センター 渋谷店 **03-3463-4455**

永久買取保証
当社でお求めの品はいつでも買取りします。
お手持ちの商品を下取りして当社の商品をお求めになれます。中古も新品もOKです。

分割払いも大歓迎!!
3〜60回の均等分割払い
ボーナス月の併用払い
半年先からの支払スタートもOK!!
簡単申込

各社カードも利用できます
オリコ アメックス JCB VISA UC DC Nicos

RICOH DC-2E デジタルカメラ

31%引 定価 ¥69,800

★DC-2E
●高画質41万画素
●撮影した画像をその場で確認カラー液晶装備
●1cmまでの超接写機能搭載

特価 ¥47,800

回数	1回目	2回目以降
12回	¥4,897	¥4,400

クレジット表は、消費税込みの価格です

東芝 BREZZA5166MA

59%引 定価 ¥398,000

★BREZZA5166MA
●CPU Pentium166MHz
●最大メモリー 128MB
●17″ CRTセット

特価 ¥158,800

回数	1回目	2回目以降
12回	¥15,570	¥14,600

クレジット表は、消費税込みの価格です

エプソン VM516S

★VM516S
●ペンティアム166MHz
●4連装 CD-ROMに加えてZIPドライブを内蔵

特価 ¥99,800

回数	1回目	2回目以降
12回	¥10,077	¥9,200

クレジット表は、消費税込みの価格です

エプソン PC-586RT-1LW

83%引 定価 ¥398,000

★PC-586RT-1LW
●エプソン98互換機 9801用ソフトが動作可能
●4倍速 CD-ROM内蔵

特価 ¥64,800

回数	1回目	2回目以降
12回	¥6,252	¥6,000

クレジット表は、消費税込みの価格です

エプソン LP-8200PS2

定価 ¥298,000

★PS2対応A3レーザープリンター

特価 ¥86,800

回数	1回目	2回目以降
12回	¥16,564	¥16,100

クレジット表は、消費税込みの価格です

LP-9200 特価 ¥72,800

パソコン懐かしの市 さがしものは何ですか？

メーカー	商品 OR 型番	販売価格
CPU		
東芝	BREZZA 5166MA	¥158,000
東芝	DynabookV486A	¥29,800
エプソン	ENDEVER AT−1500S	¥72,800
富士通	FM−TOWNS1	¥5,000
富士通	FM−TOWNSⅡ UR20	¥27,800
富士通	FM−TOWNSⅡ MA20A	¥49,800
富士通	FM77AV20EX	¥22,800
富士通	FMV53NA2S3	¥218,000
富士通	FMVS2071	¥238,000
NEC	PC−9801BA／M2	¥54,800
NEC	PC−9801BX3／U2	¥45,800
NEC	PC−9801NS／L	¥39,800
NEC	PC−9821As2／U7W	¥69,800
NEC	PC−9821As3／U2	¥75,800
NEC	PC−9821Ce2／S2D	¥72,800
NEC	PC−9821Nr13／D10A	¥208,000
NEC	PC−9821V200／SZC	¥245,800
IBM	PS／V MASTER 2405	¥71,800
SANYO	PHC−70FD2	¥29,800
ゲーム機		
松下	FZ−10	¥7,800
SNK	NEO・GEO CD	¥10,000
任天堂	NINTENDO64	¥12,800
任天堂	ゲームボーイ	¥4,800
任天堂	スーパーファミコン	¥5,280
SEGA	セガサターンキーボード	¥4,980
ハドソン	天の声2	¥4,800
ゲーム基盤		
カプコン	19XX	¥38,000
日物	お嬢さん	¥1,000
ナムコ	ギャプラス	¥28,000
DYNAX	クイズ合衆国	¥2,000
セガ	クラッチヒーター	¥2,000
カプコン	ストリートファイターⅡTURBO	¥5,000
日物	セカンドラブ	¥1,000
ナムコ	ドラゴンバスター	¥38,000
ビスコ	ドリフトアウト	¥6,000
カプコン	ニモ	¥52,000
SNK	ファイティングゴルフ	¥2,000
セガ	フラッシュポイント	¥10,000
セガ	ボナンザブラザーズ	¥18,000
カプコン	闘いの挽歌	¥32,000
日物	麻雀革命	¥1,000
三洋	CMT−A14HC	¥9,800

メーカー	商品 OR 型番	販売価格
シャープ	CU−14BD	¥9,800
TAXAN	EV151 Plus	¥29,800
富士通	FM-TOWNS Fresh ES用CRT	¥24,800
富士通	FMDPC646	¥12,800
富士通	FMV−DP831	¥32,800
ビクター	GD−V140	¥7,800
HYUNDAI	HCM−401J	¥9,800
	LCD−25	¥9,800
NEC	PC−KM211	¥98,000
エプソン	PC−LCD23	¥16,000
NEC	PC−TV352	¥32,800
NEC	PC−TV353	¥29,800
三菱	RD−17DⅡ	¥43,800
飯山電機	SR−7314C	¥10,000
外部記憶装置		
I／Oデータ	CDG−AB4	¥9,800
I／Oデータ	CDG−SX4	¥14,800
I／Oデータ	CDV−AB10	¥16,800
アイドルJ	AFD−501	¥9,800
アキュレート	FD−3ST	¥9,800
富士通	FMT−FD302	¥7,800
ポップ通商	KMF−35F	¥6,800
NEC	PC−9821B−E01	¥10,800
NEC	PC−9821Cx2−E01	¥10,800
メルコ	DNA−540	¥21,800
ICM	DR−540	¥13,800
JEF	GF−1000	¥33,800
ICM	INTER240A	¥13,800
Logitec	LHD−FM240K	¥15,800
NEC	PC−HF103R	¥16,800
Logitec	SHD−BA1000P	¥32,800
日本テクサ	SPL−540AS	¥29,800
日本テクサ	ST−240LBS	¥24,800
富士通	SMB−230D2	¥31,800
プリンター		
CANON	BJC−600S	¥14,800
シャープ	CZ−8PC5	¥6,800
拡張装置		
アーバンコーポレーション	DX4 BORD	¥10,800
インテル	i486DX2／66	¥9,800
Intel	JBOXPODP3V150	¥42,800
NEC	PC−9801−65	¥7,800
NEC	PC−9801NX／C−01	¥12,800
Intel	SXODP50	¥7,800
アセットコア	VIPER MAX DRIVE 586X	¥29,800

メーカー	商品 OR 型番	販売価格
アセットコア	VIPER POWER MULTI 586Cs2	¥34,800
Diamond	EDDGE3D	¥17,800
I／Oデータ	GA−DRV2／98	¥11,800
I／Oデータ	GA−KIT98PCI	¥1,800
NEC	PC−9801B3−E02	¥9,800
NEC	PC−9821A−E01	¥22,800
メルコ	WGP−VG4	¥17,800
メルコ	WGP−VX8	¥34,800
QVision	WIN NOTE	¥14,800
I／Oデータ	Cb34−16M	¥20,800
メルコ	EFB−4M	¥2,800
メルコ	EFB−8MD	¥6,800
メルコ	ENB−8M	¥6,980
メルコ	ENE−4000	¥3,800
メルコ	ENP−8M	¥6,980
富士通	FMVNEM081	¥6,980
I／Oデータ	MU34−8M	¥10,800
I／Oデータ	NE−AP3−128K	¥10,800
I／Oデータ	NE−SIM36−H16M	¥9,800
I／Oデータ	NE34A−12M	¥14,800
I／Oデータ	Nr64−16M	¥11,800
I／Oデータ	Nr64−32M	¥19,800
I／Oデータ	NT34−6ML	¥8,800
I／Oデータ	PIO−31SS	¥9,800
I／Oデータ	PIO−9234G−8MF	¥9,800
エレコム	PM−8B	¥6,800
エレコム	PM−8D	¥6,980
エプソン	SDP−5100A	¥19,800
メルコ	VMB−P8M	¥6,980
メルコ	VT5−16M	¥13,800
メルコ	XRE−4000	¥2,800
その他		
R&D	FDA−36	¥4,800
富士通	FMT−412	¥24,800
エプソン	GT65RSPRB	¥3,800
SNE	HW−98MIDI−Ⅱ	¥11,800
アキュレート	IF−98A	¥5,800
マクニカ	MIRACLE SCSIⅡ	¥9,800
I／Oデータ	SC−98ⅢSB	¥7,800
Roland	SuperMPUⅡ	¥15,800
KORG	AG−103	¥17,800
KORG	AG503	¥19,800
KORG	MIDIミュージックキットforPC-98(WINDOWS)	¥19,800
ローランド	SC−88VL	¥49,800
KAWAI	XC−3	¥28,000

メーカー	商品 OR 型番	販売価格
Roland	ミュージ郎55	¥32,800
Roland	ミュージ郎55ST	¥22,800
エプソン	AP1000CSF	¥3,800
キャノン	BM−1（フォントカード）	¥1,000
キャノン	EP−LB5	¥3,800
キャノン	JA−PCROM−EX	¥3,800
キャノン	JB−PCROM−EXⅡ	¥3,800
NEC	PC−PR101/Tn103−41	¥3,800
NEC	PC−PR150H−04	¥4,800
NEC	PC−PR201B−03	¥2,000
NEC	PC−PR201T−15	¥1,500
	PF−50	¥2,800
富士通アイソ	PR−403T カラーユニット	¥29,800
富士通	FMT−TU101	¥9,800
エプソン	PCLTP2	¥5,800
富士通	FMT−KB101A	¥2,800
富士通	FMT−KB501	¥2,800
エレコム	PKB486NAU	¥2,980
ワールドイノベーションジャパン	WKB−9800	¥6,800
エレコム	CMA−SS10	¥5,800
電波新聞社	XRGB−1	¥22,800
αデータ	ASC−600N	¥17,800
シャープ	CanoScan600	¥62,800
松下/Panasonic	FW−RSU1H	¥9,800
NEOS	HANDYSCANColor	¥10,800
シャープ	JX−40	¥14,800
松下/Panasonic	EAB MPC−50	¥7,800
ENIX	ESP−10AV	¥7,800
KENWOOD	AS−3	¥4,980
富士通	FMT−SP101	¥7,800
NEC	PC−SP103	¥6,280
東芝	J31BCSS1	¥2,000
NEC	PC−9801−90	¥23,800
RICOH	DC−2E	¥49,800
HAL研究所	HTB−10	¥6,800
ナムコ	NEGCON	¥3,200
TDK	DF2814C	¥16,800
富士通	FMM−CM301	¥1,500
マイクロコアシステムズ	MC14400FX	¥7,800
松下/Panasonic	FW−U1C70	¥64,800
シャープ	WD−A341	¥39,800
シャープ	WD−07HS	¥12,800
メルコ	SXM−F	¥7,800
富士通	FMT−602	¥16,800
サンケンエレクトリック	MPS−500JH	¥9,800

買って安心
使って便利!!

日本マイコン流通センター

2 今月の特集 Part 2

お探しの商品見つけます!

○昔のソフトで遊んでみたいのに
パソコンがない!?
懐かしのあの名機お探しの方
お電話下さい。

○超古いパソコン
めずらしい限定品お持ちの方
ご連絡下さい。

注文殺到!以下の商品をお持ちの方、お捜しの方は大至急ご連絡下さい。

X1Turbo シリーズ
FM-77AV40EX
FM-77AV40SX
FMR-50LE-T3
MSXTurboR
MZ-2521
PC-8801FA/FH/MH
SEGAマークⅢ
テラドライブ

ありませんか?

うりませんか?

FM-77AV2
FM-77D2
MZ-721
MZ-80B
PC-8801SR30
PC-88VA2
カセットビジョン
ファミリーBasic

いりませんか?

今月の高価買取指定商品

メーカー・商品名		買取り価格
富士通	FMV-SC216 (1/2/3)	~¥188,000
富士通	FMV-S215 (1/2/3)	~¥136,000
富士通	FMV-S2165 (1/2/3)	~¥180,000
富士通	FMV-S216A (1/2/3)	~¥150,000
富士通	FMV-S2167 (1/2/3)	~¥198,000
富士通	FMV-S2205 (1/2/3)	~¥193,000
富士通	FMV-T216 (1/2/3)	~¥190,000
富士通	FMV-T220 (1/2/3)	~¥262,000
富士通	FMV-TP220 (1/2/3)	~¥280,000
富士通	FMV-NA5/S (1/2/3)	~¥310,000
富士通	FMV-NU5/W (1/2/3)	~¥220,000
富士通	FMV-NP/W (1/2/3)	~¥240,000
NEC	PC-9821V200/M7 (C/D)	~¥320,000
NEC	PC-9821V200/SZ (C/D)	~¥182,000
NEC	PC-9821V166/S7 (C/D)	~¥190,000
NEC	PC-9821C200/VS2	~¥380,000
NEC	PC-9821C200/CS1	~¥260,000
NEC	PC-9821V20/M7 (C3/D3)	~¥233,000
NEC	PC-9821V20/S7 (C3/D3)	~¥183,000
NEC	PC-9821V16/M7 (C3/D3)	~¥180,000
NEC	PC-9821Ct20/A	~¥220,000
NEC	PC-9821Cu13/E	~¥120,000
NEC	PC-9821Cu16/H	~¥163,000
NEC	PC-9821Na15/X14	~¥280,000
NEC	PC-9821Ne	~¥72,000
NEC	PC-9801NX/C	~¥48,000
NEC	PC-9801NS/R	~¥32,000
IBM	AptivaB65	~¥220,000
IBM	AptivaB75	~¥267,000
SEGA	サターン	~¥9,000
SONY	プレイステーション	~¥9,000
任天堂	NINTENDO64	~¥9,000
NEC	PC-FX	~¥12,000

タイトル	機種
BGI 魔法少女プリティサミー DAY AFTER DAY	WIN95
♡EVE~burst error	WIN95
NAMCO HISTORY	WIN95
SIM CITY 2000 NETWORK EDITION	WIN95
♡To Heart	WIN95
♡VR デート☆5月倶楽部2	WIN95
アドバンストタクティカルファイター	WIN95
いけないかつみ先生	WIN95
おるちゅばんエビちゅ人生ぱひぇてんこもり	WIN95
かわいい女	WIN95
♡クエント~忘れ得ぬ日々に	WIN95
クルセーダー:ノーリモース	WIN95
サクラ大戦電脳アクセサリー集 限定版	WIN95
スターウォーズヨーダ・ストーリー	WIN95
ときめいて誘惑	WIN
トラフィックコンフュージョン2	WIN95
はいぱあセキュリティーズW	WIN95
はるかぜ戦隊Vフォース	WIN95
ファーランドサーガ~時の道標~	WIN95
♡マジカル・ディープ☆ワン	WIN95
♡メイド物語	WIN95
ラストガーディアン2~黄泉の封印	WIN
♡ランスⅣ	WIN95
♡淫欲の迷宮	WIN95
♡学園性白書	WIN95
新 英雄伝説	WIN95
♡晴れときどき胸さわぎ	WIN
♡奴隷婦	WIN
♡復讐	WIN95
無人島物語R	WIN
♡妖女乱舞2	WIN95
♡猟奇の檻 第2章	WIN95

タイトル	機種
GUNDAM 0079 THE WAR FOR EARTH	PS
THE GREAT BATTLEⅣ	PS
TOBAL2	PS
あすか120%エクセレント	PS
がんばれ森川くん2号	PS
ときめきメモリアル限定版	PS
クォヴァディス	PS
クラッシュ・バンディクー	PS
クロックタワー2	PS
タクティクスオウガ	PS
トゥルー・ラブストーリー	PS
パラッパラッパー	PS
ファイナルファンタジーⅣ	PS
レイストーム	PS
同級生2 エクストラボックス	PS
ダービースタリオン	PS
ファンタステップ	PS/SS
新テーマパーク	PS/SS
真説サムライスピリッツ	PS/SS
アンジェリークSpscial2 プレミアムBOXトラベルセット	PS/SS
DEKA4駆TOUGH THE TRUCK	SS
WARA2WARS激闘大軍団バトル	SS
わくわく7	SS
エルフを狩るモノたち	SS
サクラ大戦 限定版	SS
ダイナマイト刑事	SS
機動戦艦ナデシコ~やっぱり最後は	SS
機動戦士Zガンダム 前編	SS
超フラッピー	SS
東京SHADOW	SS
サイバーボッツ~フルメタルマッドネス超限定版	SS
シヴィライゼーション新世界7大文明	SS
BASIC FOR SEGASATURN	SS

大好評!各種中古パソコン用ゲームソフト4本で9,800円!! 通信販売OK!! (ソフトの指定はできません)

お知らせ 誠に勝手ながら5/11(日)はビル休館日の為、渋谷駅前店・通信販売ともにお休みさせて頂きます。

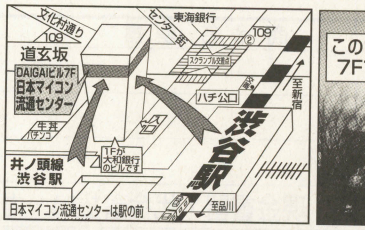
今すぐ! 全国どこでもお電話一本で簡単申込み 受付時間 AM11:00~PM8:00

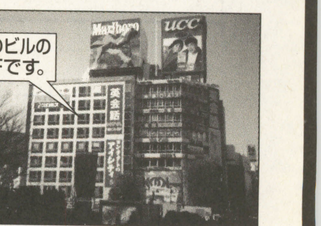
買取専用 通話料無料 0120-09-7773

通信販売申込専用 通話料無料 0120-01-7773

その他お問合せご確認は 総合受付 03-3463-4455

〒150 東京都渋谷区道玄坂2-3-2 DAIGAIビル7F
日本マイコン流通センター 渋谷駅前パソコンSHOP





●お振込先(用紙は各銀行、郵便局にございます。)
〔大和銀行 渋谷支店㊰6400197〕〔住友銀行 渋谷東口支店㊰1133110〕
〔第一勧業銀行渋谷支店㊰2870068〕〔あさひ銀行 渋谷支店㊰451454〕
郵便振込口座00160-0-168261 ★銀行、郵便局とも口座名義は㈱ 日本マイコン流通センターです。

カードの利用も全国OK!!
オリコ アメックス JCB VISA
UC DC ニコス ダイナース

月々¥3,000からのクレジット

永久買取保証
当社でお求めの品はいつでも高価にて買い取り致します。

スキップ返済
1~6ヵ月後よりの支払開始の指定が出来ます。

代金引換配送も可能 お電話1本で即、お届け!!
お届けの際にドライバーに代金をお支払いいただく方法もご利用できます。

パソコンなんでも下取中
あなたのお手元のパソコン・ファミコン周辺機器など高価下取します。お気軽にお問合せ下さい。

渋谷店 店頭にて中古ゲームソフト 480円より

最新価格がFAXで取り出せます。
03-5390-3555
にTel後、ガイダンスに従い12680をプッシュして下さい。
インターネットからもご覧いただけます。
http://www.mubit.or.jp/faxbox/Mid/M12/12680
にアクセスし「このボックスを見る」をクリックして下さい。

⇨ご注文の際には当社広告3P目の注文書が便利です。

※誠に勝手ながら5/11(日)は休館日の為、渋谷駅前店・通信販売ともにお休みさせて頂きます。

3463-4455 パソコンを売る時、買う時おぼえておくと便利です。

お電話1本で簡単申込み
03-3463-4455
年中無休
AM11:00~PM8:00
全国通信販売

便利な配送システム
● 配達日指定
● 時間帯指定
（午前・午後・夜間）

24時間FAX
見積りやお申込み
お問合せなどOK
03-3463-4454

代金引換配送も可能
お電話1本で即、お届け!!
お届けの際にドライバーに代金をお支払いいただく方法もご利用できます。

分割払いも大歓迎
① 3～60回　均等払
②ボーナス併用
③ボーナス一括
④ボーナスのみの返済（夏・冬2回）
⑤組み合せ自由
⑥申込みは当社が代行致します。ご自宅にいながらの簡単申込みです。

購入後のサポートもお電話1本即、対応いたします。

見積り依頼もお気軽に！
全国無料にて即送ります。

新品・中古の組み合わせ自由!!

カードの利用も全国OK!!
オリコ　アメックス　JCB　VISA
UC　DC　ニコス　ダイナース

※誠に勝手ながら5／11㈰は休館日の為、渋谷駅前店・通信販売ともにお休みさせて頂きます。

大買い

お持ちのゲームソフトをお好きなソフトに交換　ソフト下取りキャンペーン

あなたの欲しいソフトとあなたのいらなくなったゲームソフトを、当社独自のソフトポイント制度により交換致します。

《下取りソフト》

	下取ソフト	下取りポイント
A	今月の高価指定ソフト サクラ大戦電脳アクセサリー集限定版 鬼畜王ランス	TELにて
B	発売から1週間のソフト	10Point
C	発売から1ヶ月のソフト	5Point
D	その他ソフト（アダルト）	3Point
E	その他ソフト（一般）	2Point

《ご希望ソフト》

販売ソフト	販売ポイント
～定価￥5,200までのソフト	18Point
～定価￥7,500までのソフト	25Point
～定価￥9,500までのソフト	31Point
～定価￥12,000までのソフト	39Point

たとえば、発売から1週間のソフト2本と発売から1ヶ月のソフト1本で、定価￥7,500円以下のお好きなソフト1本と交換！　ただし、販売ソフトポイントにあなたのソフトポイントが足りない場合の金銭での差額支払いや、ソフト交換後にあなたのポイントがあまった場合の差額返却はできませんのでご了承下さい。

お申込方法

①お送り頂くソフト名など、必要事項を広告5P目の下取申込書に記入（備考欄に各ソフトのポイントを記して下さい。）
②ご希望のソフトをこのページの注文書に記入（ご希望ソフトの定価を記入して下さい。）
③下取りソフトを下取り申込書・注文書と共にお送り下さい。

ご注意

☆あまったポイントのストックは出来ません。
☆下取り交換ポイントには送料、消費税などを含んでいます。
☆下取りの対象となるソフトはCD-ROM（Windows 3.1/95用、PC-98用）に限ります。
☆雑誌の付録や、OS、FD・ROMカートリッジソフトは対象外です。
☆附属品の欠品・破損・汚れなどがあるとお取り扱いできない場合があります。

キリトリ線

《見積依頼書・注文書》

※どちらかに○をつけて下さい。

年　月　日

日本マイコン流通センター

フリガナ		電話番号	FAX 番号
氏名		(　　)	(　　)
住所	〒		

メーカー	商品名・型番	備考	メーカー	商品名・型番	備考

お支払い方法	振込・現金書留・代金着払い・カード・月賦	ご連絡のつく日時	月　日　時頃	上記以外の連絡先	(　　)

通信欄（ご質問等）

※ご注文頂いた方には、商品・金額・支払方法などの確認のため折り返し連絡させて頂きます。万一、確認の電話のない場合は、お手数ですがお問い合わせ下さい。

パソコンリサイクルの
ベストショップ
日本マイコン流通センター

4 買取りフェアのページ

ゲームソフト
取りのフェア
下取り大歓迎
店内改装
ソフトコーナー増設

高価買取・高価下取フェアー!!
あなたのお持ちのパソコンを高価にて引き取ります。

今がチャンス!!
●ご希望のお客様には集荷にうかがうサービスも致します。お気軽にお問合せ下さい。

カードの利用も全国OK!!
オリコ　アメックス　JCB　VISA
UC　DC　ニコス　ダイナース

パソコンなんでも下取中
あなたのお手元のパソコン・ゲームソフト周辺機器など高価下取します。お気軽にお問合せ下さい。

月々¥3,000からのクレジット

永久買取保証
当社でお求めの品はいつでも高価にて買い取り致します。

スキップ返済
1～6ヵ月後よりの支払開始の指定が出来ます。

安心のサポート体制
万が一の場合でもお気軽にご相談してください。

最新在庫情報がFAXで取り出せます。
03-5390-3555
にTel後、ガイダンスに従い12680をプッシュして下さい。
インターネットからもご覧いただけます。
http://www.mubit.or.jp/faxbox/Mid/M12/12680
にアクセスし「このボックスを見る」をクリックして下さい。

⇦ご注文の際には当社広告3P目の注文書が便利です。

※誠に勝手ながら5／11(日)は休館日の為、渋谷駅前店・通信販売ともにお休みさせて頂きます。

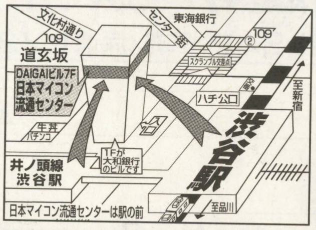
今すぐ! **全国どこでもお電話一本で簡単申込み**
受付時間 AM11:00~PM8:00

買取専用 通話料無料 **0120-09-7773**

通信販売申込専用 通話料無料 **0120-01-7773**

その他お問合せご確認は 総合受付 **03-3463-4455**

〒150 東京都渋谷区道玄坂2-3-2 DAIGAIビル7F
日本マイコン流通センター 渋谷駅前パソコンSHOP



●**お振込先**（用紙は各銀行、郵便局にございます。）
〔大和銀行　渋谷支店㊟6400197〕〔住友銀行　渋谷東口支店㊟1133110〕
〔第一勧業銀行渋谷支店㊟2870068〕〔あさひ銀行　渋谷支店㊟451454〕
郵便振込口座00160-0-168261　★銀行、郵便局とも口座名義は(株) 日本マイコン流通センターです。

24時間FAX受付中
申込み、見積依頼、在庫の問合せなど……24時間FAX受付
FAX.03-3463-4454へお気軽にどうぞ! お客様のお名前、FAX番号を忘れずに記入して下さい。

3463-4455 パソコンを売る時、買う時おぼえておくと便利です。

※誠に勝手ながら5／11(日)は休館日の為、渋谷駅前店、通信販売ともお休みさせて頂きます。

ジャンジャン送って!!

パソコン・ゲーム機・周辺機器・ソフトなどまとめて全国ネットで

高価買取・下取

98、486、386、FMタウンズ、カラープリンター、HDD、CD、ドライブ
特に高く買います。

中古→中古
中古→新品
買換え自由

あなたのハード・ソフト共に高価買取り

広告2ページ目にぜひ送って欲しい商品のリストがございます。ご覧下さい。

ゲームソフトも高価買取り中!!

こんなに簡単！タイプ別、申込方法

下の買取・下取申込書をご記入のうえ……

下取りの方	お売りになりたい方 ハード	お売りになりたい方 ソフト
ご注文の商品を3P目の注文書に記入して下さい。	ソフトや周辺機器もいっしょに送ってください。	「パソコン用（WINDOWS大歓迎」「スーパーファミコン」「セガサターン」「プレイステーション」用のソフトをお送り下さい。

申込書と一緒に商品を 〒150 東京都渋谷区道玄坂2-3-2 DAIGAIビル7F
（株）日本マイコン流通センター 買い取り（あるいは 下取り）係 **03-3463-4455**（代）
まで宅配便、又は郵便でお送り下さい。

- 下取り：検査が済み次第、下取り品と購入品の差し引き額をお知らせします。
- お売りになりたい方：検査が済み次第、早急に高価買い取り代金を為替、書留、振込みなどでお届けいたします。（送金の手数料は当社が負担します）

●18才未満の方は、保護者の方にお話した上でお送り下さい。 ●付属品や説明書などが無い時、汚れや傷がひどい物は買い取り価格が下がる場合があります。

お電話1本どこでも買い取り

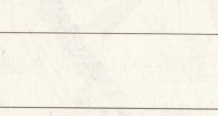
お近くに宅配便、郵便取扱い店がない方も当社指定の運送会社が商品をお預かりに伺います。商品の梱包をしておいて下さい。（送料はお客様負担です）

お近くの方は渋谷駅前店へご来店を!!

直接商品をお持ち下さい。すぐ検査をして代金は現金でお支払い致します。（印鑑と身分証明書をお持ち下さい）

いま、日本マイコン流通センターに売却すると

現金総額100万円が当る!!



- 5万円 ×5本
- 3万円 ×10本
- 1万円 ×20本
- 5千円 ×50本

ご来店、通信販売どちらでもOK！
ソフト1本からでも権利アリ!!

※未成年の方は、ご両親の承諾が必要になります。
※詳しくは、お電話にて！

キリトリ線

《買取・下取申込書》

※どちらかに○をして下さい。　　年　月　日　日本マイコン流通センター

下記の商品を 株式会社 日本マイコン流通センターに売却譲渡します。

		生年月日	電話番号
フリガナ 氏名	印	昭和・平成　年　月　日生（　才）	（　）　－
住所	〒	※18才未満の方は、右記の承諾書を保護者の方に記入してもらって下さい。	下記の品物を売却することを承諾いたします。 保護者氏名　印

メーカー	商品名	備考	メーカー	商品名	備考

★上記の申込み方法をみて、ご記入のうえ商品と共にお送り下さい。 ★メーカー・商品名はわかる範囲で結構です。 ★下取りご希望の方は注文書もご記入の上お送り下さい。

Windows95専用
CD-ROM
新英雄伝説
「白き魔女」「朱紅い雫」の原点が遂に完全移植！
●プレミアム版（豪華特典付）
①新英雄伝説MIDIコレクション
②カラーピクチャーCD
③特製マウスマット
プレミアム版は限定発売ですので、
お早めにお買い求めください。
CD-ROM2枚組、特別価格9,800円
●レギュラー版
価格7,800円で5/9発売！！
好評発売中!!
Netscape: falcom home page
http://www.falcom.com/
ファルコムのホームページは
ファルコム.コム
http://www.falcom.com/
SORCERIAN
Forever
パソコンRPG界に衝撃をもたらしたあのソーサリアンが、
完全NEWシナリオで遂にWindows95に登場!!
★256色の限界を越えた美麗グラフィック。
★魔法効果のビジュアルもより派手に。
★マウス対応で楽々操作、二段ジャンプも簡単に!!（キーボードにも対応）
★MIDI音源とCD-DA音源対応でさらに迫力のサウンド。
★ドラゴンモードも健在、キングドラゴンもパワーUPして登場!!
ソーサリアン Forever
フォーエバー
6月発売決定!!
通信販売でも購入できます。●ソフト購入の場合、商品が届いたときに代金をお支払いいただく便利なコレクトサービスをご利用いただけます。電話、葉書、FAX、e-mailで購入（予約）できます。申し込むときに、商品名、機種CPU、メディア、数量、あなたの郵便番号、住所、氏名、電話番号を忘れずに記入して下さい。●現金書留、郵便振込、クレジットカード（UC.VISA.マスター.JCB）でも購入できます。
申込先：日本ファルコム（株）　通信販売係
TEL.0425-27-6501 受付時間/月～金（祭日は除く）午前9:00～午後5:30
FAX.0425-28-2714 受付 :24時間　e-mail nihon@falcom.com　受付: 24時間
VISA
MasterCard
UC
Falcom
NIHON FALCOM CORPORATION
〒190 東京都立川市曙町1-14-13 ☎0425(27)6501

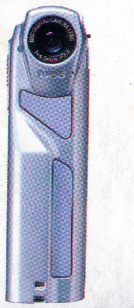
マルチメディアのNEC

NEC

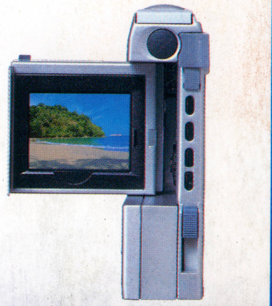
手軽にラクラク
撮影できる
新スタイル。

102×74×28㎜のコンパクトサイズで、
185g（電池を除く）の軽量ボディ。

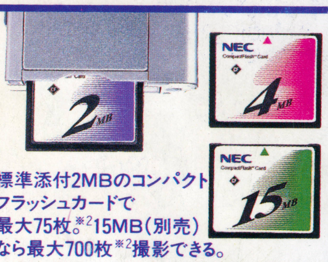
解像度640×480ドット。
35万画素デジタルカメラ
専用CCDの高画質。



撮ってすぐ見られる、折りたたみ式
1.8インチカラー液晶モニタ搭載。



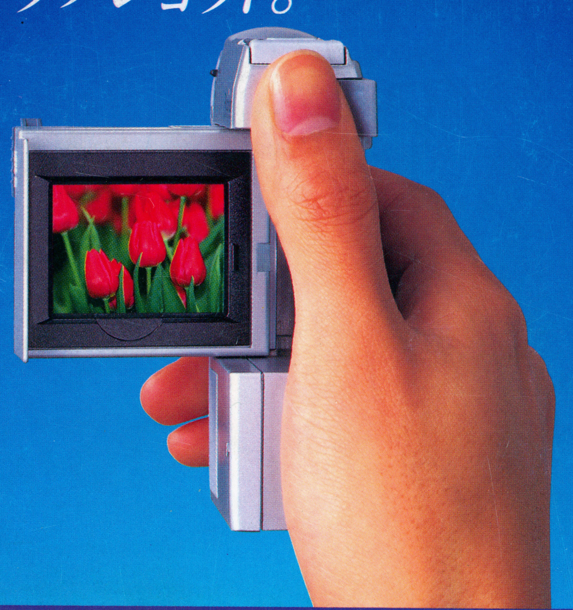
撮影画像の色調整・レタッチが簡単にできる
ソフトウェア「ColorDesk Photo」がついてる。※1
（Windows® キットモデルのみ）



標準添付2MBのコンパクト
フラッシュカードで
最大75枚。※2 15MB（別売）
なら最大700枚※2撮影できる。

単3アルカリ乾電池2本で、
手軽に使える。
単3アルカリ乾電池4本なら、
さらに長時間撮影。

その一瞬を、デジタルカメラで
グリップショット。



ピコナがもっと便利に使える
オプションもいろいろ揃ってる。

●インタフェースキット
［PC-9800シリーズ、DOS/V対応機※3用］
［Macintosh用］
標準価格 各9,800円
●バッテリパック 標準価格3,000円
●充電器セット 標準価格9,800円
●ACアダプタ 標準価格4,500円
●フラッシュユニット 標準価格6,800円
●コンパクトフラッシュカード
4MB 標準価格20,000円
15MB 標準価格53,000円
●PCカードアダプタ 標準価格3,000円

Picona
ピコナ

1.8インチカラー液晶モニタ搭載。
コンパクトフラッシュカード対応の
“ピコナ”誕生。

パソコンとの連携がバツグン。

●撮った画像をパソコンのWWWブラウザで一覧表示できるHTML形式ファイル作成機能を搭載。
●インタフェースキット※4を使えば、PC-9800シリーズ、DOS/V対応機、※3 Macintoshにラクラク画像転送。
●PCカードアダプタ（別売）で画像の取り込みがスムーズ。JPEG、BMP形式で記録するから、ダイレクトに画像データが読める。

便利機能も多彩に搭載。

●撮影間隔1/4〜10秒までの、6枚連続撮影が可能な連写機能を搭載。
●A4/名刺サイズの被写体への接写が可能な2段階のマクロ撮影機能を搭載。

●お求めやすいお手頃タイプ。
単体モデル 標準価格69,800円
●撮影した画像をパソコンで利用するために必要なものをセット。
Windows® キットモデル 標準価格79,800円
（単体モデルに、PC-9800シリーズおよびDOS/V対応機※3用インタフェースキット、ACアダプタを標準添付したものです。）

◇ご使用の際は、必ず「取扱説明書」をよくお読みの上、正しくお使いください。※1：PC-9800シリーズ、DOS/V対応機用インタフェースキット（別売）にも同梱。※2：JPEGエコノミーモード撮影時。※3：IBM PC/AT100%互換機。※4：PC-9800シリーズ、DOS/V対応機用は、Windows®キットモデルに標準添付（単体モデルは、別売）。Macintosh用は、別売。■Windows®の正式名称はMicrosoft® Windows® Operating Systemです。■Microsoft、Windowsは米国Microsoft Corporationの米国およびその他の国における登録商標です。■CompactFlashは米国SanDisk社の商標です。■ColorDesk PhotoはColorDesk社の商標です。■IBM、ATは米国International Business Machines,Inc.の登録商標です。■Macintoshは米国Apple Computer Inc.の商標です。■画面はハメコミ合成です。■本広告に掲載している全商品の価格には消費税は含まれておりません。

■FAXサービス 東京03-3769-9821 大阪06-304-9821
本広告の商品カタログをFAXにてお送りしています。①お手持ちのFAXからダイヤルしてください。②アナウンスに従ってBOX番号をダイヤルしてください。2122（ピコナ）③お手元のFAXに情報が届きます。

■新商品情報はパソコン通信でも提供中！
BIGLOBEのパソコン通信（PC-VAN）に接続したら“J␣NECPC”とキー入力してください。接続するには、BIGLOBEに加入している必要があります。お問い合わせ先：資料請求専用窓口03-3486-1171※月〜土（祝日、休日を除く）の9:00〜17:00

■商品に関する技術的なご質問・ご相談に電話でお答えします。受付時間…9:00〜17:00 月曜日〜金曜日（祝日を除く）
NECパソコンインフォメーションセンター 東北022(387)6555 東京03(3452)8000 名古屋052(722)9800 大阪06(930)9821 九州092(262)9800
■電話番号・FAX番号のかけ間違いは、ご迷惑になりますので、よくお確かめのうえおかけください。
〈本広告に関するカタログを差し上げます。〉ハガキに郵便番号、住所、氏名、年齢、電話番号、勤務先をご明記のうえ、
〒108-01 東京都港区芝5-7-1 NEC 10-28560 ピコナ（マイコンBASICマガジン5.8）係までお送りください。

NECグループ

定価510円 本体486円 雑誌18361-06 T1118361060515

第十六巻第六号通巻一八〇号 昭和五十七年十二月六日第三種郵便物認可 一九九七年五月二十五日印刷 一九九七年六月一日発行

電波新聞社 〒141 東京都品川区東五反田一−十一−十五 電話〇三(三四四五)六一一一

'97

わかる！動かせる！家族全員で楽しめる！コンピュータの新しい活用法を満載！！

マイコンBASIC Magazine

6

パソコン周辺機器としておすすめ！買うまえに知らなきゃイケナイこと満載！

デジカメのしくみと選びかた

とじ込み付録

すべてのエンターテインメントソフト情報がわかる！全275本の新作ソフトと売れ筋情報が満載！

電波新聞社